REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #214

Play manía

Póster doble de regalo





▪ Deus Ex: Mankind Divided
▪ God of War

COMPARATIVA

LOS MEJORES MULTIJUGADOR A EXAMEN

OVERWATCH ▪ UNCHARTED 4
PARAGON ▪ DESTINY
THE DIVISION ▪ BATTLEBORN
STAR WARS: BATTLEFRONT...

REPORTAJE

¡¡¡Juega gratis en PS4!!!

20 juegazos sin pagar ni un euro

¡TROFEOMANÍA!

25 TROFEOS QUE TE SORPRENDERÁN

Los trofeos más difíciles, tontos y curiosos

TUTORIALES

EXPRIME A FONDO TU PS4

▪ Soluciona tus problemas de conexión
▪ Reconocimiento de voz

¡TODOS LOS PACKS!

LEGO Dimensions

¡Construye, juega y colecciona!

AVENTURAS EN PRIMERA PERSONA

¡MUCHO MÁS QUE DISPAROS!

Deus Ex: Mankind Divided
Dishonored 2 ▪ BioShock: The Collection
Resident Evil 7 ▪ System Shock ▪ Prey...



RETROPLAY
La historia de Sonic en PlayStation



A TODA VELOCIDAD Lo último de F1 2016 y Assetto Corsa

EDITORIAL



SÍGUEME EN MI BLOG EN
HOBBYCONSOLAS.COM

Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



¿Cerrado por vacaciones?

Pues ya veis que no. Aunque aquí todos estamos deseando pillarlas, no os voy a engañar. El número de agosto, pese a que tradicionalmente os suele gustar (¡nos lleváis con vosotros a la playa y todo!), para nosotros supone muchos quebraderos de cabeza- Y es que nosotros no nos vamos de vacaciones, pero las compañías sí. El ritmo de lanzamientos decrece hasta límites alarmantes, y con la GamesCom a la vuelta de la esquina (bueno, para cuando leáis esto estará teniendo lugar dicho evento en Colonia, con mi compañero Rafa Aznar cubriéndolo siempre al pie del cañón), las compañías suelen guardarse los anuncios importantes para esta feria, con lo que no suelen adelantarnos nada.

Pero la revista hay que hacerla de todas formas . Con o sin lanzamientos. Con o sin anuncios de relumbrón. Nos debemos a vosotros y nuestra obligación es devanarnos los sesos para encontrar temas que os puedan resultar interesantes. Como, por ejemplo, los "free to play". Todo empezó cuando nos picó la curiosidad por probar *Paragon*, y, a partir de ahí, descubrimos que hay un montón de juegos esperándonos en el Store que no requieren que gastemos ni un euro y que están realmente bien. Ya conocíamos propuestas como *Wat Thunder, DC Universe Online* o *World of Tanks,* pero de verdad que mientras planteábamos el reportaje hemos descubierto juegos "ocultos" que merecen mucho la pena. Esperamos que gracias a él también los descubráis vosotros y que paséis unas cuantas horas entretenidos "de gratis". Que, tal y como están las cosas, ahorrar nunca viene mal. Y más con la cantidad de juegazos que se avecinan: *Deus Ex: Mankind Divided, Final Fantasy XV, The Last Guardian...*

Y por supuesto, *No Man´s Sky.* En el momento de escribir estas líneas, el juego de Sean Murray y su equipo de Hello Games ya estará disponible. Os preguntaréis por qué no llevamos su análisis en este número. Pues simplemente porque Sony no nos lo facilitó con tiempo suficiente para analizarlo. Y entendemos que un juego de esta envergadura requiere un análisis bien reposado en lugar de hacerlo "deprisa y corriendo". Las prisas nunca son buenas. Y además, a *No Man´s Sky* le pasó lo mismo que le pasa a muchos juegos de esta generación. Que hay un parche disponible en el "día 1" que mejora "un montón de cosas". Y entonces la compañía, aunque tenga el juego terminado ya en sus oficinas, no nos deja que lo veamos hasta que ese parche esté disponible... De acuerdo. Nosotros siempre hemos respetado los embargos de publicación. Su juego, sus reglas.. Pero luego se nos queda "cara de tontos" al ver que al final el juego casi siempre acaba filtrándose (en el caso de *No Man´s Sky,*, al "insider" de turno incluso le dio tiempo a terminarse el juego). En fin, nosotros hacemos todo lo posible...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... ir a la playa, entrevistar a algunas personalidades, terminar la revista a toda prisa y... ¡volver a irnos a la playa!



En la pasada Gamelab, Bruno Sol estuvo con Fernando Rada de Wildbit Studios y leyenda del soft "ochentero" patrio.



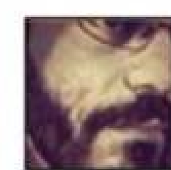
Dani Acal estuvo en la playa unos días, regresó para hacer la revista y se volvió a marchar. ¡Esperemos que no se quede allí!



Rafa Aznar estuvo con el gran Rivaldo en el Camp Nou en la presentación del acuerdo firmado entre Konami y el F.C. Barcelona para *Pro Evolution Soccer 2017.*

Lo que nos habéis dicho...

Último empujón



@KarpUDLP
Lo de los tutoriales de @revisplaymania me vendrá genial: falta muy poco para adquirir mi PS4.

Un buen augurio



@SAZAMdaniel
Este año coincide mi cumpleaños con la salida de @revisplaymania, ¿será una señal?

La mano del que sabe



@legoeldarion
Enhorabuena a @marcostheelf por su reportaje de los *Star Ocean* clásicos. No conocía mucho los inicios de la saga y... ¡me ha encantado! Me han dado ganas de pillarlos.

Quien la sigue...



@alrahe512
@revisplaymania ya llevo dos veces saliendo en revisplaymania y voy por la tercera.

Trabajando...



@CarlosAlcarazPe
Pasarse la tarde y noche del día de tu cumpleaños currando es una "putada". Pero con @revisplaymania... ¡todo es mucho mejor! XD

...Disfrutando



@Todoempaquetado
@revisplaymania así se lleva mucho mejor tomar el sol en la playa.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #214



REPORTAJE

PÁGINA 32

Juega GRATIS en PS4

Que un juego sea free to play no significa que sea menos divertido que uno de pago. Por eso, hemos recopilado los mejores de los que puedes disfrutar, ahora mismo, en tu consola.



REPORTAJE

PÁGINA 66

» Los veinticinco trofeos más sorprendentes. Buceamos en los retos más peculiares. ¿Cuántos de ellos habéis desbloqueado?



REPORTAJE

PÁGINA 26

» LEGO Dimensions. Le ha costado, pero el crossover definitivo de LEGO está a punto de desembarcar en España, con Batman, Gandalf, Scooby-Doo...

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



REPORTAJE

PÁGINA 18

EN PORTADA

¡Mucho más que tiros!

Las aventuras en primera persona van a dar mucho juego, porque la cámara subjetiva no es patrimonio exclusivo del género del shooter.

Agenda PlayStation

DEL 10 DE AGOSTO AL 15 DE SEPTIEMBRE

Este verano se ponen a la venta juegos realmente interesantes, sobre todo en la recta final de agosto. ¿Quieres estar al tanto de los últimos lanzamientos? Pues con esta Agenda no te perderás ni uno.

10 DE AGOSTO MIÉRCOLES
- No Man's Sky · **PS4**

16 DE AGOSTO MARTES
- Bound · **PS4**
- Grow Up · **PS4**

19 DE AGOSTO VIERNES
- F1 2016 · **PS4**

23 DE AGOSTO MARTES
- Alone with You · **PS4/PS Vita**
- Deus Ex: Mankind Divided · **PS4**
- Madden NFL 17 · **PS4**
- Worms WMD · **PS4**

26 DE AGOSTO VIERNES
- Attack on Titan Wings of Freedom · **PS4/PS Vita**
- Assetto Corsa · **PS4**
- The King of Fighters XIV · **PS4**

30 DE AGOSTO MARTES
- God Eater 2 Rage Burst · **PS4/PS Vita**
- God Eater Resurrection · **PS4/PS Vita**
- Hatsune Miku: Project Diva X HD · **PS4/PS Vita**
- Resident Evil 4 · **PS4**
- Verdun · **PS4**

6 DE SEPTIEMBRE MARTES
- RIVE · **PS4**

9 DE SEPTIEMBRE VIERNES
- LEGO Dimensions · **PS4**
- Touhou Genso Rondo: Bullet Ballet · **PS4**
- XCOM 2 · **PS4**

13 DE SEPTIEMBRE MARTES
- Dead Rising · **PS4**
- Dead Rising 2 · **PS4**
- Dead Rising 2: Off the Record · **PS4**
- NASCAR Heat Evolution · **PS4**

15 DE SEPTIEMBRE JUEVES
- Pro Evolution Soccer 2017 · **PS4**

AGOSTO 10



No Man's Sky

Si quieres vivir tu propia aventura espacial, este es tu juego. Millones de planetas por descubrir y explorar, que se generan aleatoriamente.

www.no-mans-sky.com/

AGOSTO 19



F1 2016

Los apasionados de la Fórmula 1 tienen una cita con el juego oficial del campeonato, que llega cargado de novedades.

blog.codemasters.com/f1/

Avance en página 90

AGOSTO 23



Deus Ex Mankind Divided

Una genial aventura en perspectiva subjetiva que combina acción, infiltración, toques roleros... ¡Inmenso!

www.deusex.com/

Reportaje en página 19

LEGO Dimensions

Se estrena en España este juego de acción figuras coleccionables que tienes más de 30 packs con personajes del cine, la TV, los videojuegos...

www.lego.com/es-ar/dimensions

Reportaje en página 26







BERSERK (TÍTULO PROVISIONAL) | PS4 / PS VITA | OMEGA FORCE (TECMO KOEI) | ACCIÓN | OTOÑO

Un musou con la fuerza bruta del mejor anime

LA FÓRMULA *DYNASTY WARRIORS* SE FUSIONA CON "BERSERK"

Koei Tecmo y Omega Force han sentado cátedra en el mundo de los videojuegos, al desarrollar, casi en solitario, un género como el del musou. Lejos de limitarlo a *Dynasty Warriors* y *Samurai Warriors*, han ido ampliando su fórmula firmando crossovers con infinidad de sagas, como *Zelda*, *Dragon Quest*, *El Puño de la Estrella del Norte*, *One Piece* o *Arslan*. Los manganimes se prestan como ningún otro universo a las batallas multitudinarias, así que, ahora, le toca el turno a *Berserk*. A falta de un título definitivo, se acaba de confirmar que esta adaptación llegará a Europa, a priori, en otoño, aunque el juego ha sufrido un pequeño retraso en Japón y no sería de extrañar que se pospusiera ligeramente. En el caso de PS4, llegará en formato físico, pero los usuarios de PS Vita se tendrán que conformar con tenerlo sólo en digital. Como buen musou, *Berserk* nos enfrentará a hordas centenarias de demonios, aunque con un estilo aún más brutal y visceral que de costumbre. El argumento pondrá el foco sobre los arcos de la Edad Dorada y el Halcón Milenario. No sólo se han tomado materiales del manganime, sino también de la trilogía de películas, y se han diseñado muchos nuevos.

El mercenario Guts será el protagonista principal, y veremos cómo se une a la Banda del Halcón y cómo entra en contacto con su líder, Griffith. Previsiblemente, veremos todos los sucesos determinantes de la serie, como el encuentro con Nosferatu Zodd, la toma de la Fortaleza de Doldrey o la búsqueda de venganza contra Femto y sus apóstoles. Para que la inmersión sea máxima, se ha contado con los mismos actores que ponen las voces en la versión original en japonés.

El estilo de combate será "made in Omega Force", pero aún más vistoso, pues Guts podrá partir a los demonios en dos con su Matadragones, aplastarlos o hacerlos volar, en un frenesí de sangre. También podremos manejar a otros personajes, como Griffith, Serpico o Schierke, cada uno de los cuales tendrá su propio estilo de combate, con diversas armas, magias y transformaciones.

***Berserk* nos enfrentará a hordas centenarias de demonios, aunque con un estilo aún más brutal y visceral que el de otros musou.**



Guts tendrá un estilo de combate muy visceral, gracias a la combinación de su gran espadón, Matadragones, con la armadura Berserk.



El motor gráfico será el que ha usado Omega Force en títulos como *Dragon Quest Heroes* y *Attack on Titan*, pero adaptado a *Berserk*.







Habrá numerosos personajes seleccionables, cada uno con sus propias habilidades. La bruja Schierke será uno de ellos, igual que Serpico.

EL TERMÓMETRO

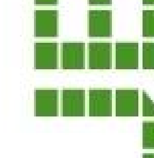


SUBEN



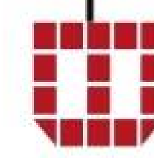
BATMAN SIGUE EN LO MÁS ALTO

Ya está a la venta la edición GOTY de *Batman Arkham Knight*. Una compra muy recomendable que se suma al primer episodio de *Batman: The Telltale Series* (también está disponible el pase de temporada) y a las promesas de realidad virtual con PS VR. La Batseñal no se apaga.



SONIC ESTÁ DE CELEBRACIÓN

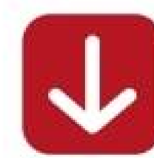
Se cumplen 25 años del lanzamiento del primer *Sonic* y Sega va a celebrarlo a lo grande con dos títulos de cara al año que viene. En primavera se pondrá a la venta *Sonic Mania,* todo un tributo a este clásico. Y a finales de 2017, *Project Sonic.*



LIFE IS STRANGE

Legendary Digital Studios y Square Enix se unen para convertir el juego de culto de Dontnod en serie digital. Si aún no lo habéis probado., ¡el episodio 1 es gratis!

BAJAN



CIERTOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

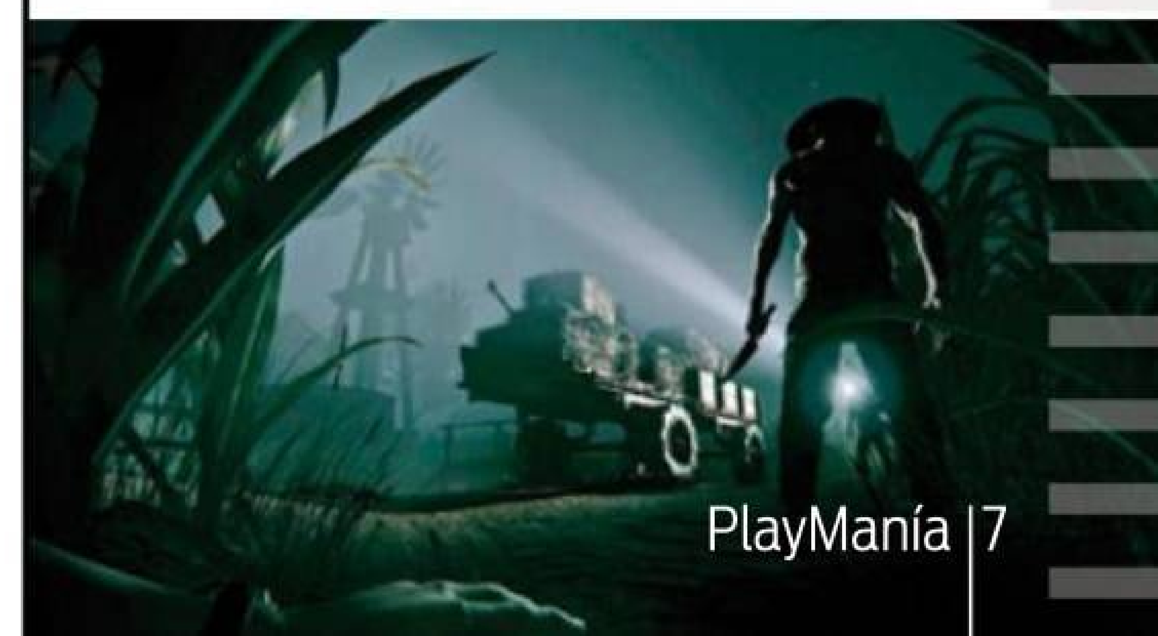
Algunos medios de comunicación siguen señalando a los videojuegos cuando se producen ciertos sucesos horribles como lo ocurrido hace unas semanas en Munich. Eso sí, cuando hay campaña publicitaria de por medio, entonces los videojuegos sí son noticia y "son buenos".

MODS EN LA VERSIÓN PS4 DE *FALLOUT 4*

En el momento de escribir estas líneas, los poseedores de la versión PS4 de *Fallout 4* seguimos esperando que Bethesda logre implementar los mods, algo que ya es posible desde hace tiempo en otras plataformas. Pete Hines, responsable de marketing del estudio, afirma que están ""trabajando con Sony para lograr el soporte para mods en PS4 y el proceso sigue bajo evaluación". A ver si lo logran.

RETRASOS Y MÁS RETRASOS...

Los retrasos ni siquiera "descansan" por vacaciones. Este mes nos hemoe enterado de que *Outlast 2,* la esperada secuela de este survival horror en perspectiva subjetiva, se retrasa hasta 2017...





Sonic Mania será un homenaje a las entregas en 2D de Mega Drive. Llegará en la primavera de 2017.



Control y gráficos remitirán a los 16 bits. Atrás quedará el infame esperpento de *Sonic 4*.



A los grandes fans de Sega se les humedecerán los ojos con los guiños al pasado de la compañía.

¡Vuelve el Sonic más clásico!

SONIC MANIA / PROJECT SONIC | PS4 | SEGA | 2017

Sonic ha estado de púa caída en los últimos años, pero, en 2017, volverá a lo grande, con dos juegos que servirán para conmemorar su vigésimo quinto aniversario. En primavera, se pondrá a la venta *Sonic Mania*, un plataformas en 2D que homenajeará a las entregas clásicas de Mega Drive, con niveles reimaginados (como Green Hill) y otros inéditos. En él, no sólo manejaremos al puercoespín azul, sino también a Tails y Knuckles, con el control que tan bien funcionó en la 16 bits de Sega. Eso implica que estarán las habilidades y los objetos de todas las entregas, como el movimiento de rotación o los escudos de fuego y electricidad. Asimismo, habrá nuevas técnicas, como un impulso lateral tras saltar, pero sin romper la esencia.
Más tarde, a finales de 2017, llegará el plato fuerte: *Project Sonic*. A falta del título definitivo, todo apunta a que será *Sonic Generations 2*, con protagonismo compartido para el erizo moderno y el clásico. No se sabe si las fases serán nuevas o reimaginadas o si se combinarán plataformas 2D y 3D, como ya sucediera en el fabuloso título de PS3.




Project Sonic 2017 se presentó con un tráiler CG.


"Únete a la resistencia" es el misterioso lema de *Project Sonic*.


Los futbolistas del Barça han sido escaneados en 3D, por lo que sus caras serán calcadas a las reales. Tras muchos años ligado a *FIFA*, Messi vuelve a una portada de *PES*.

PES 2017 | PS4 / PS3 | KONAMI | 15 DE SEPTIEMBRE

Konami se asegura la posesión del balón

Konami ha llegado a un acuerdo con el FC Barcelona para ser uno de sus patrocinadores y darle una presencia destacada en *PES 2017*. Para empezar, el equipo azulgrana copará la portada del juego, que contará en exclusiva con el Camp Nou, lo que incluye la recreación del himno del club, junto con los aledaños del estadio o los tifos que suelen cubrir las gradas. Además, en el modo My Club, podremos conseguir a leyendas como Ronaldo Nazario, Rivaldo, Ronaldinho, Xavi, Puyol o Luis Enrique. A eso, se añade la presencia de equipaciones históricas, de las temporadas 1982-83, 1991-92, 1996-97 y 1999-2000. Con este acuerdo, Konami se apunta un tanto, pues, en parte, supone regatear el acuerdo al que llegó EA con la liga española para tenerla en exclusiva en *FIFA 17*.



La edición especial mostrará la camiseta del Barça a lo grande. Será exclusiva de PS4.

VARIOS PS4 SONY IBERIA

PlayStarter, una plataforma de crowdfunding para videojuegos

Sony Iberia ha puesto en marcha PlayStarter, una plataforma para que quien quiera pueda hacer donaciones, a partir de 5 euros, a proyectos españoles y portugueses que ya están en desarrollo, como parte del programa PS Talents. Por ahora, hay ocho juegos que forman parte de ella: DrawFighters, M: La ciudad en el centro del mundo, Mindtaker, Moerakis, Motor Strike, Rollin' B.O.B., Strikers Edge y Way of Redemption.



Los juegos del programa tienen ya garantizada su salida, pero, así, se les da una oportunidad de obtener más recursos.



La perspectiva isométrica será la seña de identidad de este nuevo hack and slash.

VIKINGS: WOLVES OF MIDGARD PS4 KALYPSO PRINCIPIOS DE 2017

Los nórdicos son diablos

Kalypso cumple este año su décimo aniversario y, para celebrarlo, acaba de anunciar *Vikings: Wolves of Midgard*, que echará mano de la mitología nórdica, muy de moda tras la confirmación del desarrollo de *God of War* o el éxito de la serie "Vikingos". Así, el juego se ambientará en la época del Ragnarok, la más significativa de dicha mitología, por el conflicto entre sus deidades. A grandes rasgos, el desarrollo recordará mucho al de *Diablo III*, con una mezcla de hack and slash y RPG de acción desde una perspectiva cenital. Una vez que hayamos elegido entre un héroe o una heroína, deberemos echar a andar y derrotar a infinidad de criaturas de la mitología escandinava, como orcos, gigantes o dragones. Habrá jefes finales y un modo cooperativo para dos jugadores. No habrá diferentes clases, sino que las diferencias jugables vendrán dadas por el uso de las diversas armas, como hachas y espadas. Habrá un contador de combos, de modo que, si usamos pociones, se reseteará. Como es habitual en este tipo de juegos, será fundamental recabar nuevo equipamiento y obtener experiencia para desbloquear nuevas habilidades de combate.



El frío podrá matarnos. Para protegerse, habrá que usar ropa cálida o acercarse a fuentes de calor.



No habrá clases: los diferentes estilos jugables vendrán dados por el arma usada en cada momento.

EN POCAS PALABRAS

EL 30 DE NOVIEMBRE

GRAVITY RUSH 2 YA TIENE FECHA

El juego de **Japan Studio**, en el que podremos manipular la gravedad, estaba **previsto para 2016** desde hacía tiempo, pero sin una fecha concreta, lo que hacía temer que pudiera retrasarse. **Por suerte, ya la tiene: el 30 de noviembre.**

CAMBIO DE FORMATO

LIFE IS STRANGE TENDRÁ UNA SERIE

Tras su rotundo éxito, **la aventura gráfica de Dontnod tendrá una adaptación en forma de serie digital.** De ella se van a ocupar Legendary Digital Studios y dj2 Entertainment.

VUELVE EL 11 DE OCTUBRE

LARA CROFT AFILA SU PIOLET EN PS4

El 11 de octubre, se pondrá a la venta ***Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration*****,** la edición definitiva del juego que Xbox y PC han tenido en exclusiva durante un año. Además de la aventura principal, se incluirán **todos los DLC**, entre los que destacará *Lazos de sangre*, que permitirá explorar la Mansión Croft y **será compatible con PS VR.** Además, habrá un modo cooperativo en el que saquear tumbas. **Si se reserva la edición digital, se recibirá gratis** ***Tomb Raider: Definitive Edition.***



UN NUEVO KARAOKE

UBISOFT AMPLÍA SU ESPECTÁCULO

Ubisoft acaba de anunciar *Just Sing*, **un juego musical** en el que podremos cantar **más de 40 canciones,** de grupos y artistas como **Queen, Imagine Dragons, Maroon 5 o Justin Bieber.** Con ayuda de una app o de PS Camera, podremos grabar nuestras actuaciones.

EDICIÓN PARA EL VISOR

DRIVECLUB, EN LA POLE DE PS VR

Anunciada hace unos meses, **la versión de** ***DriveClub*** **para realidad virtual** estará disponible desde el primer día, es decir, **el 13 de octubre.** Se desconoce si será un juego aparte o si se podrá jugar con una simple actualización del juego estándar.



ZOMBIS HASTA EN LA SOPA

LOS MUERTOS VUELVEN A ANDAR

A la espera de saber cuándo llegará *Dead Rising 4* a PlayStation 4 (es una exclusiva temporal de Xbox One y PC), **Capcom** lanzará, próximamente, **una remasterización de su alocada saga de zombis** que incluirá ***Dead Rising, Dead Rising 2*** **y** ***Dead Rising 2: Off the Record.***



OTRA REMASTERIZACIÓN

GUERRA RECLAMA OTRA VENGANZA

El 25 de octubre, Nordic Games lanzará ***Darksiders: Warmastered Edition***, una remasterización **para PS4** de la primera entrega de esta genial saga. Las mejoras serán, fundamentalmente, visuales: 1080p, texturas con el doble de resolución, 60 fps... **Saldrá a 19,99 euros.**

COSTARÁ 129,95 EUROS

UNA EDICIÓN DIGNA DE UNA TRICOTOSA

El 25 de octubre podremos disfrutar, al fin, de ***The Last Guardian*****, y habrá una edición especial** por la que muchos beberán los vientos. Incluirá una **figura del dúo protagonista, un libro de arte de 72 páginas,** una caja de coleccionista y la banda sonora en formato digital.



¿QUÉ PASA CON...

... nuestro análisis de *No Man´s Sky*?

Cuando leáis esto, el esperado *No Man´s Sky* ya estará a la venta. Por fechas, deberíamos haber llevado el análisis en este mismo número, pero Sony no nos lo facilitó a tiempo y además, siendo un juego tan "particular", preferimos dedicarle las horas que hagan falta en vez de analizarlo con prisas. Así que nuestro veredicto queda para el mes que viene.

... la saga *Yakuza*?

Ya tenemos fecha de salida para Europa de *Yakuza 0*: el 24 de enero. Poco antes, el 8 de diciembre, los japoneses podrán disfrutar de *Yakuza 6*, que sigue sin tener confirmada su llegada a occidente.



... *Death Stranding*, el nuevo juego de Kojima?

Hideo Kojima ha afirmado que su próximo juego, exclusivo de PS4 y protagonizado por Norman Reedus, "será un juego de acción que romperá con lo establecido, como en su día lo hizo *Metal Gear Solid*". Palabras mayores, ¿verdad? Eso sí, no ha dado pistas sobre su fecha de salida.

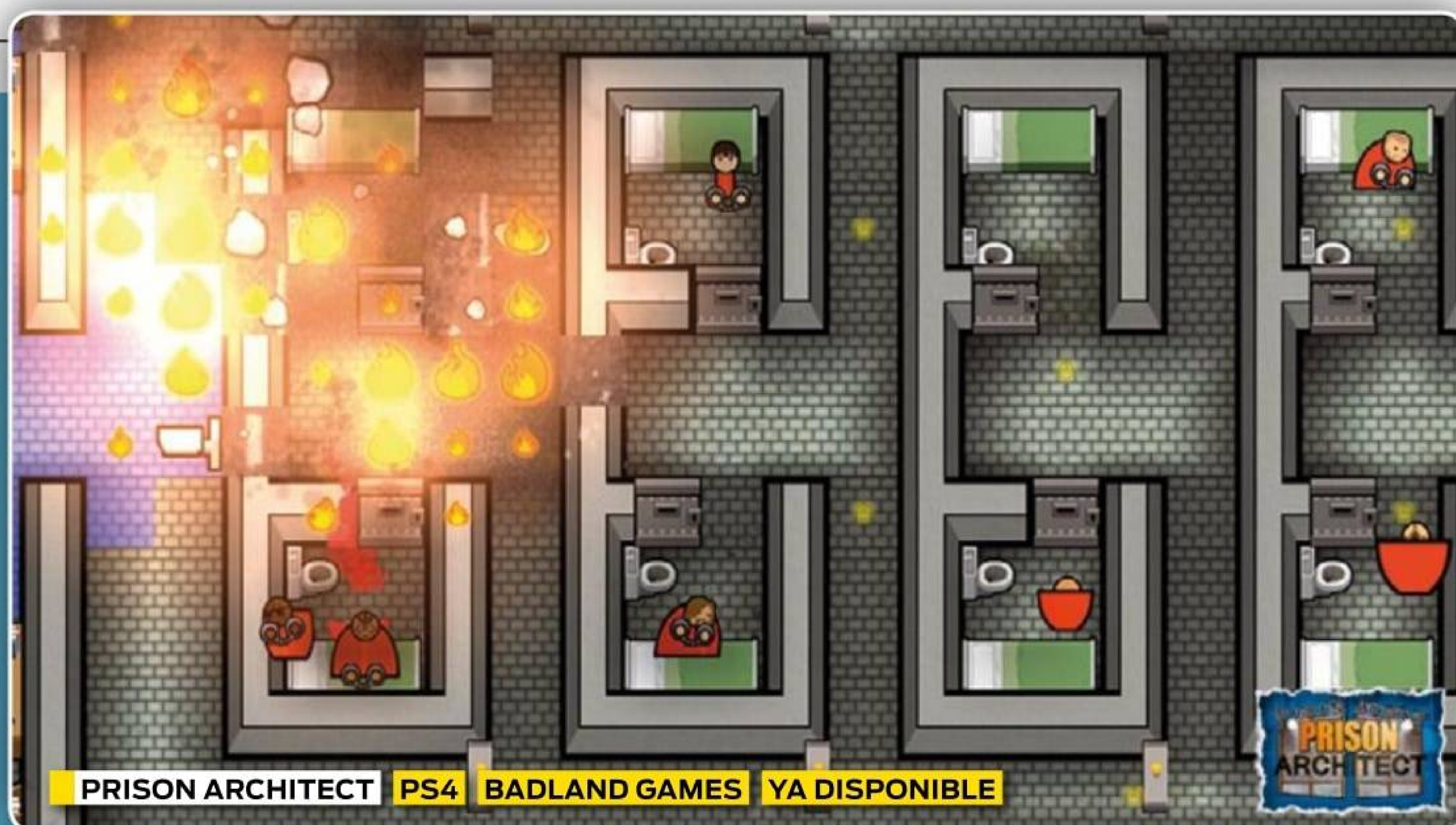
... la longeva serie de estrategia *Worms*?

Estos gusanos llevan dando guerra desde 1994 y han hecho gozar durante lustros a los fans de la estrategia multijugador. Pues el 23 de agosto presentarán sus nuevas armas en PS4 con *Worms WMD*. El mes que viene lo analizaremos.

... el desarrollo del prometedor *Rime*?

Sus creadores nos han confirmado que su desarrollo sigue adelante y con más fuerza (el estudio ha crecido un 40%). Pero no estará en la GamesCom, aunque confiamos en tener noticias pronto...





PRISON ARCHITECT | PS4 | BADLAND GAMES | YA DISPONIBLE

Pasa el verano "a la sombra" con *Prison Architect*

Hay juegos que nos proponen ser "alcaldes" y gobernar una ciudad. Pero, ¿en cuántos podemos ser alcaides y construir y gestionar una cárcel?

Desarrollado por el estudio británico Introversion Software y precedido por un gran éxito en PC, ahora llega a nuestras consolas de la mano de Badland Games *Prison Architect,* un auténtico "simulador de alcaide". En él nuestra tarea principal será diseñar y gestionar una prisión de máxima seguridad, tomando todo tipo de decisiones, tanto de diseño como "morales" (algunas realmente duras). En el modo Historias de la Prisión aprenderemos los conceptos básicos del juego gracias a una sucesión de niveles que nos proponen objetivos tan dispares como diseñar una sala de ejecuciones o cómo afrontar un incendio. Pero la verdadera "chicha" de *Prison Architect* está en su modo Libre, que nos ofrece libertad absoluta para construir y dirigir nuestra propia cárcel, marcándonos unos objetivos como alcaide y estableciendo también las condiciones de la "derrota". El "cómo" cumplamos nuestros objetivos dependerá plenamente de nosotros. ¿Haremos que nuestros reos estén cómodos diseñando espacios amplios, con un buen "rancho" en las comidas o preferiremos ser muy restrictivos con la seguridad? Si somos demasiado "blandos", nos arriesgamos a que se formen bandas que extorsionen a otros presos. Si somos demasiado "malos", nos arriesgaremos a que las quejas iniciales se transformen en motines. Las posibilidades y variantes son amplísimas. Y si no nos apetece construir la cárcel y sólo queremos gestionarla, hay ejemplos ya creados con guiños a clásicos del género como "La Fuga de Alcatraz" o "Prison Break". Un juego diferente que te sorprenderá.



Prison Architect apuesta por una perspectiva cenital con un curioso "look" en plan "cartoon" que le otorga personalidad.



Además de crear nuestra propia prisión, el juego nos ofrece la posibilidad de compartirla con el resto de la comunidad.

Gestionando otras "propiedades"

En nuestra ya larga y dilatada vida como jugadores hemos gestionado imperios, ciudades, zoológicos, parques de atracciones, ferrocarriles, granjas, hospitales, restaurantes... ¡incluso el mismísimo Parque Jurásico! Es un género más popular en PC que en consolas, aunque PS4 sigue contando con buenos ejemplos tanto presentes como futuros. Como éstos:



En *Constructor HD* nos convertimos en un promotor inmobiliario sin escrúpulos.



Si queremos algo más grande, en *Tropico 5* gestionamos una "república bananera".



Dirigir una cárcel no es tarea fácil. Menos mal que hay un modo que lo explica paso a paso con divertidas misiones.



En el modo Libre todas las decisiones dependen de nosotros. El juego toca temas serios como la reinserción o la pena capital.





Tendremos que lidiar con "imprevistos" como motines o incendios... Aunque muchos serán fruto de nuestras propias decisiones.





Controlaremos todos los aspectos, desde el diseño de las celdas o la contratación del personal hasta la creación de programas de reinserción.



En octubre llega *Farming Simulator 17* con una novedad: ¡podremos ser granjeras!



Y hablando de granjas, a finales de año llegará *Stardew Valley* tras triunfar en PC.



Pero si prefieres escapar de la cárcel en vez de gestionarla, tienes *The Escapists*.

EL QUIOSCO

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

LOCOS POR POKÉMON GO

Pokémon en tu casa, en el parque, en la calle... ¡todo el mundo juega a ***Pokémon GO*** y en la Revista Oficial te cuentan cómo triunfar en el juego! Además, presentan **los nuevos *Pokémon de Pokémon Sol y Pokémon Luna,*** te cuentan el lugar de ***Zelda Breath of the Wild*** dentro de la saga y analizan en exclusiva ***Metroid Prime Federation Force.***

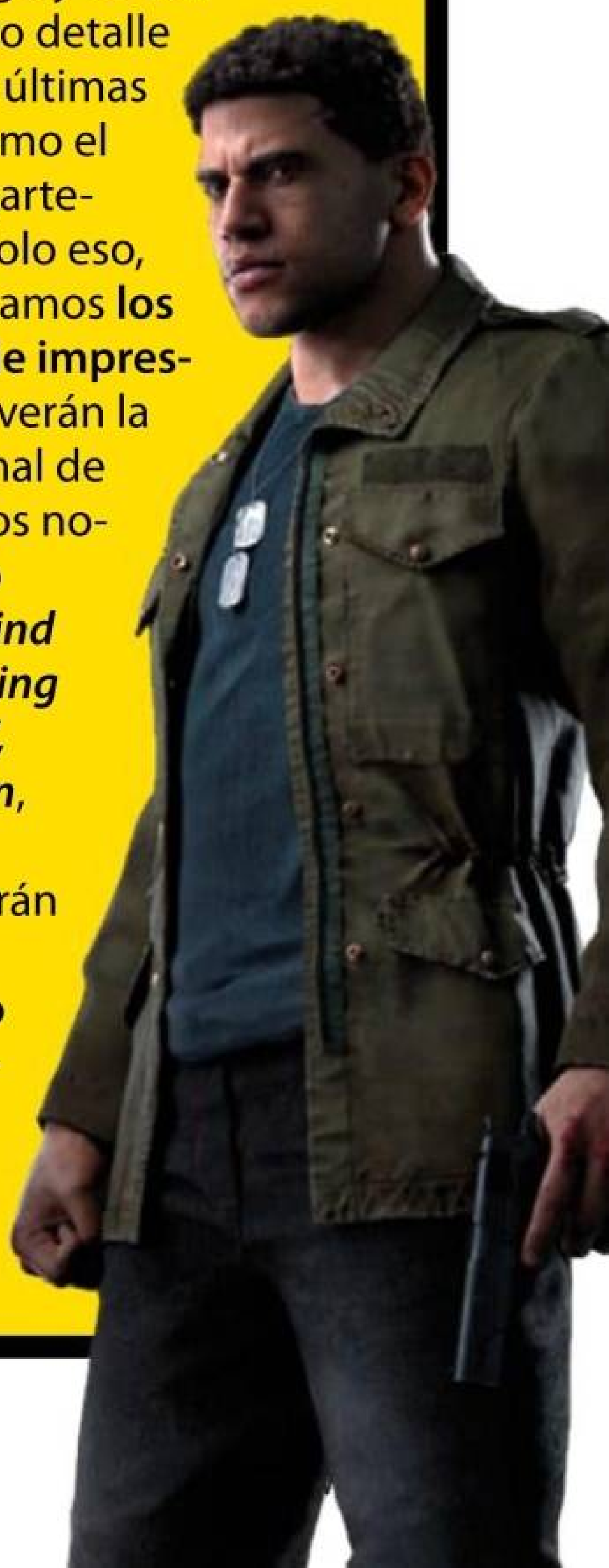


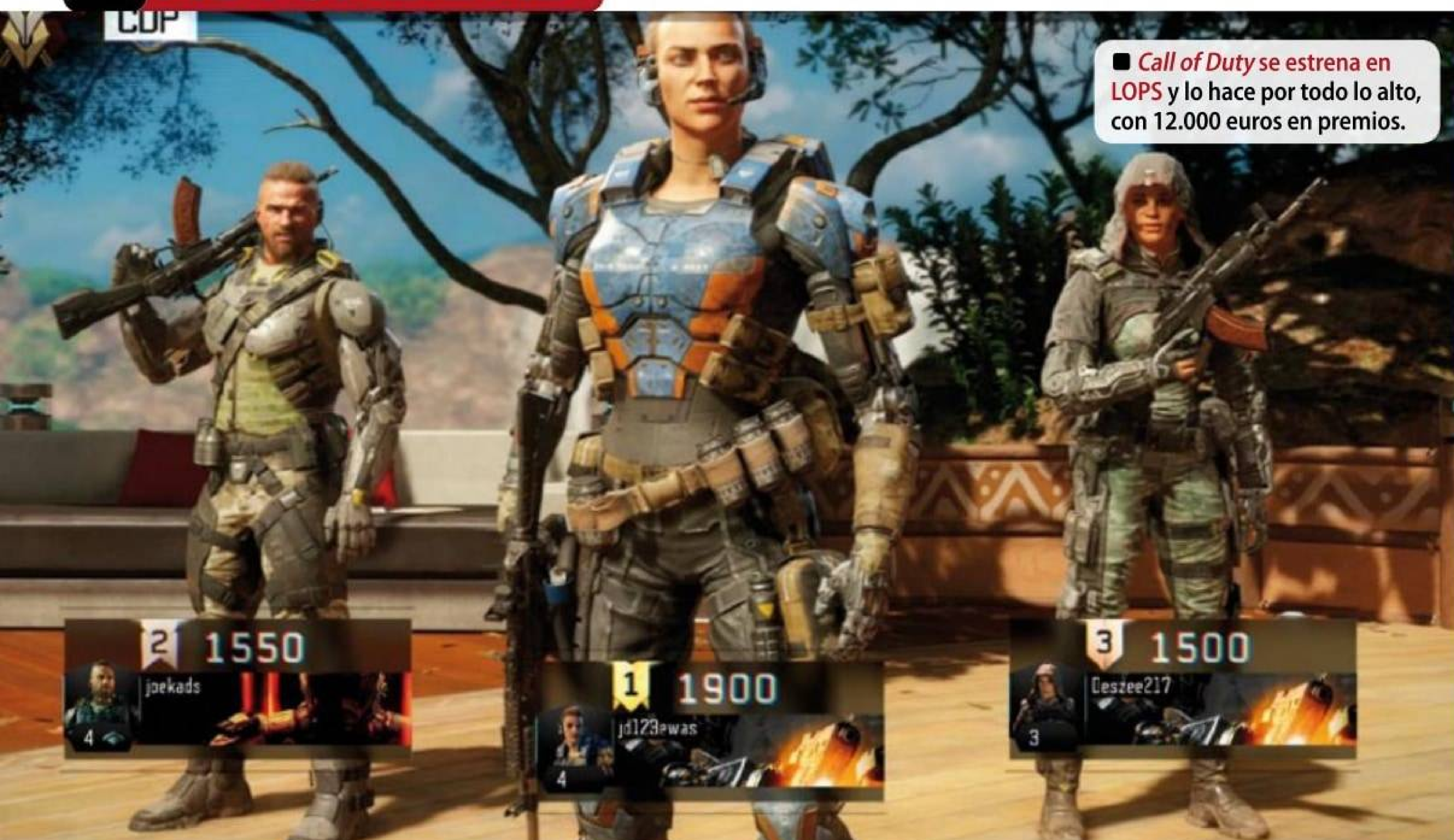
HOBBY CONSOLAS

» 3,50 € » YA A LA VENTA

MAFIA III, LA FAMILIA ES LO MÁS IMPORTANTE

La portada del nuevo número de ***Hobby Consolas*** la ocupa ***Mafia III*** la esperada aventura en mundo abierto que nos llevará al convulso Nueva Orleans de finales de los 60. Hemos hablado con el productor del juego y os contamos con todo detalle algunas de las últimas novedades, como el sistema de lugartenientes. Y no solo eso, también repasamos **los 40 juegos indie imprescindibles** que verán la luz antes de final de año, analizamos novedades como ***Deus Ex Mankind Divided***, ***The King of Fighters XIV***, ***Attack on Titan***, ***F1 2016***... Tampoco faltarán los **pósters**, el **suplemento** del 25º aniversario de la revista y mucho más.





Call of Duty se estrena en LOPS y lo hace por todo lo alto, con 12.000 euros en premios.



LA SEXTA TEMPORADA SE ESTRENÓ CON UN MONTÓN DE NOVEDADES

¡¡¡CALL OF DUTY ENTRA EN LA LIGA OFICIAL PLAYSTATION!!!



El shooter de Activision protagoniza torneos con 12.000 euros en premios que se suman a los más de 25.000 euros de otras competiciones.

La Temporada 6 de la Liga Oficial PlayStation se estrenó el 18 de julio con un montón de novedades, a las que suma la incorporación de *COD Black Ops III* como uno de los título estrella de la competición. Un notición si tenemos en cuenta que es la primera vez que el shooter de Activision "juega" en la LOPS.

Como sabéis *Call of Duty* es uno de los juegos multijugador competitivos que más pasiones levanta y más jugadores arrastra, su incorporación a la LOPS va a permitir que cualquier usuario de PS4 (mayor de edad) pueda apuntarte en cualquiera de los torneos específicos disponibles, sabiendo que sea cual sea su experiencia, siempre va a encontrar jugadores de su nivel. Y lo mejor de todo, es que optaremos a ganar 12.000 euros en premios, en un torneo cuya fase online tendrá lugar durante los meses de verano y que culminará con finales presenciales en la feria de videojuegos Barcelona Games World (que se celebra del 6 al 9 de octubre), donde el espectáculo y la emoción estarán servidos. Además, todos los aficionados a los e-sports podrán seguir en directo a los mejores jugadores del mundo en las finales de la Liga mundial de *Call of Duty* que se disputarán en Los Ángeles del 1 al 4 de septiembre junto con la celebración del Call of Duty XP 2016.

Pero además de esta sonada incorporación, la Temporada 6 de LOPS ofrece un montón de nuevos torneos y competiciones, con premios que alcanzan un valor de más de 25.000€… ¡sólo por jugar desde casa! Hay torneos de *FIFA 16, PES 2016, Street Fighter V, Rocket League, Uncharted 4*…
Y para que todo se más fácil aún, PlayStation acaba de lanzar una aplicación para móviles que te permitirá tener controlada en todo momento tu participación en la competición, de manera fácil e intuitiva.
Recordad que para participar en la Liga Oficial PlayStation sólo hace falta tener una PS4 y una cuenta PSN y ser miembros de PlayStation Plus. Vuestra cuenta PSN será vuestro pase directo a toda la emoción, la diversión y los premios disponibles en la plataforma oficial de eSports de PlayStation España.

ÚNETE EN:
LIGAPLAYSTATION.COM

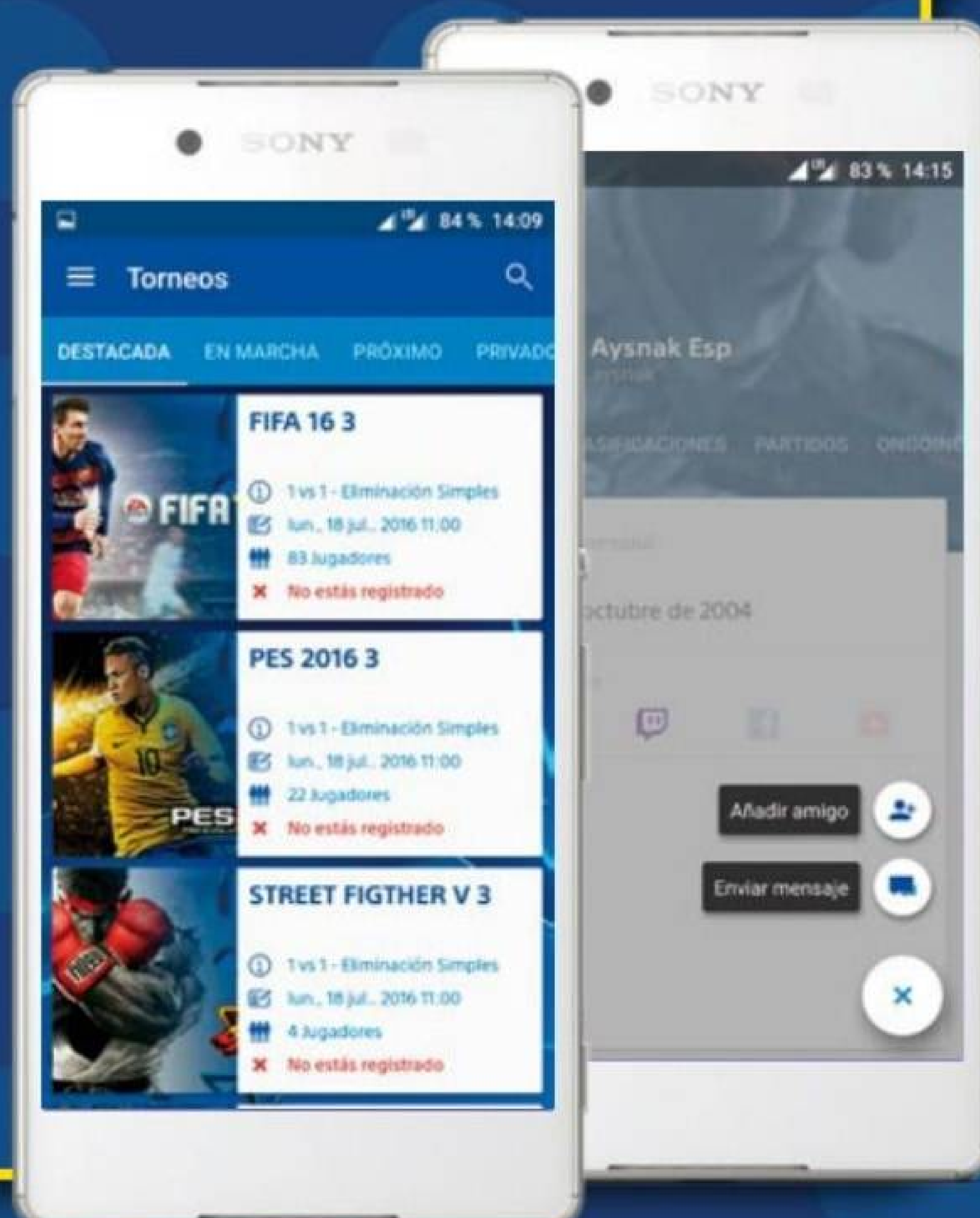
■ *Black Ops III* es el protagonista de los torneos *COD*: atentos para no perderos ninguno.



LA LOPS EN LA PALMA DE TU MANO

SI NO QUIERES PERDERTE NI UN DETALLE, ni una novedad y estar al tanto de todo lo que se cuece en la Liga Oficial PlayStation, ahora lo tienes fácil con el App para dispositivos Android lanzada por PlayStation. Basta con entres y Google Playstore y te descargues gratis la aplicación de la LOPS, una herramienta con la que podrás gestionar toda tu participación en la Liga.

LOS MÁS DE 50.000 JUGADORES registrados en la plataforma oficial de eSports de PS4 podrán, desde su teléfono móvil, gestionar su perfil, inscribirse en torneos, buscar partidas rápidas, comunicar resultados, recibir notificaciones… Lo mismo que desde la página oficial, pero desde el teléfono, lo que va a hacer más fácil la finalización de muchas gestiones, especialmente a la hora de aportar pruebas de las distintas incidencia. Si era jugador de LOPS, tienes que descargarte el App móvil cuanto antes.



Domino's Pizza
LA PIZZA OFICIAL DE LA
LIGA OFICIAL

HAY AMIGOS QUE SON PARA TODA LA PARTIDA
ALIMENTA TUS GANAS DE COMPETICION CON
SI ERES GAMER ERES DE LOS NUESTROS

DOMINO'S SUMMER CHALLENGES: ¡PIZZA Y VIDEOJUEGOS!

DURANTE TODO EL MES DE AGOSTO, competir en la Liga Oficial PlayStation va a ser más jugoso que nunca, y es que **LOPS y Domino's** nos dan la oportunidad de competir en los **Domino's Summer Challenges**, torneos rápidos con ***FIFA 16*** en los que conseguir fantásticos y deliciosos premios. Pero hay que estar atentos y no bajar el ritmo, ya que cada torneos **Domino's Summer Challenges** solo va a durar una semana, durante la que podremos participar en todos los partidos queramos, en formato **JUGAR AHORA**. Cuantos más puntos obtengamos más posibilidades tendremos de colarnos en playoff de los domingos. Y merece la pena luchar por ellos, ya que el ganador se llevará un vale por **5 pizzas en dominos.es, una copia de *FIFA 17* para PS4 y tres meses de suscripción a PlayStation Plus.**

Por si quieres organizarte la agenda, allá van las fechas de los Domino's Summer Challenge:

Desafío 1	Del 1 de agosto a las 12:00h hasta el 6 de agosto a las 20:00h.	**Playoff:** 7 de agosto a las 20:00h.
Desafío 2	Del 8 de agosto a las 12:00h hasta el 14 de agosto a las 20:00h	**Playoff:** 14 de agosto a las 20:00h.
Desafío 3	Del 16 de agosto a las 12:00h hasta el 21 de agosto a las 20:00h	**Playoff:** 21 de agosto a las 20:00h.
Desafío 4	Del 22 de agosto a las 12:00h hasta el 28 de agosto a las 20:00h	**Playoff:** 28 de agosto a las 20:00h.

ENTREVISTA A...
LAURA VEGA

"Más que coleccionar, lo mío es fetichismo puro"

Una de las mayores coleccionistas de PlayStation en España nos habla de todo lo que supone esta apasionante (y nada barata) afición. Los videojuegos no sólo sirven para jugar...

¿Cuándo y por qué te decidiste a coleccionar videojuegos?
El "por qué" lo tengo claro: siento una profunda pasión por el mundo de los videojuegos. El "cuándo" es difícil de concretar. Desde muy pequeña me sentí atraída por los videojuegos, pero llevo ya bastantes años tratándolos más como objetos de colección que como medio de entretenimiento.

Aunque tienes artículos de todas las plataformas, principalmente coleccionas cosas de PlayStation. Cuéntanos cuáles son tus sagas favoritas y qué posesiones destacarías.
Si entras a mi casa, destaca especialmente mi obsesión por *The Last of Us*. El juego lo tengo cinco veces: las dos ediciones coleccionista de PS3 (una de ellas firmada por Ashley Johnson), la edición juego del año, la remasterización de PS4 y, mi favorita, una edición normal de PS3 firmada por el mismísimo Neil Druckmann. En cuanto al merchandising tengo bastantes cosas: la figura de Joel y Ellie (¡¡dos veces!!), un tristemente incompleto press kit, la BSO en vinilo, una estantería promocional donde lo tengo todo expuesto... ¡Hasta llevo un tatuaje con el símbolo de los Luciérnagas! También tengo un número importante de objetos de *Beyond: Dos Almas*. Es muy difícil encontrar merchandising de los juegos de Quantic Dream, así que recopilé todos los regalos pre-reserva que se dieron en los distintos países. Este juego en concreto lo tengo 4 veces: la edición normal, la limitada y dos veces en su edición press kit.
En cuanto a merchandising, tengo postales, un libreto, ¡vasos!, una linterna con diapositivas, una placa militar que lleva grabados los nombres "Jodie" y "Aiden"... La guinda del pastel la pone un póster firmado por David Cage.
Otra de mis sagas favoritas es *Metal Gear Solid*. En este caso, el merchandising es poco menos que infinito, así que constantemente adquiero cosas nuevas para mi colección. En cuanto a juegos, destaca sobre todo, las "premium package" de *MGS* y *MGS 3* (que sólo salieron en Japón), la edición coleccionista del recopilatorio *MGS HD Collection* exclusiva de Zavvi, la edición coleccionista de *Metal Gear Rising*, que incluía una figura limitada de Raiden y todos los juegos de la saga en su edición normal. También me compré la PS4 en su edición limitada de *MGSV* en color rojo. De esta saga también tengo varias figuras, auriculares, litografías, la PSP de camuflaje edición *Peace Walker*…
Por ultimo, otra de mis sagas-fetiche es *Final Fantasy*. Es, con diferencia, la saga de la que más material tengo. Por no enumerarlo todo, los objetos que más me gustan son: la edición Crystal de *Final Fantasy XIII-2* firmada por Motomu Toriyama y por Yuji Abe, la edición coleccionista (exclusiva de USA) de *Lightning Returns*, una PSP especial por el 10º aniversario de *Final Fantasy VII*, las bandas sonoras de *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VIII* en vinilo en una edición limitada a 2.000 unidades cada una (las que yo poseo, ambas tienen un número inferior a 50) y, por supuesto, todos los juegos que han salido en las consolas de Sony.

"Estoy en contra de los que especulan, aunque si las compañías hiciesen una estimación más acertada, esto no pasaría tanto. Hay que estar atento en las RRSS para saber dónde y cuándo reservar".

¿Cómo te las apañas para exponer semejante colección? ¿Lo tienes todo a mano y expuesto en vitrinas o estanterías?
Ojalá pudiese tenerlo todo expuesto pero, como de momento vivo de alquiler, la mayoría del material lo tengo guardado. Suelo tener a mano todo lo relacionado con T*he Last of Us, Metal Gear* y *Final Fantasy*, aparte de los juegos de la generación actual. El resto, lo tengo guardado en cajas.

¿Tienes algún tipo de herramienta o forma de monitorizar o tener controlado todo lo que tienes? ¿O sabes todo lo que tienes de memoria?
Pues debería, pero la verdad es que no. Como el grueso de mi colección lo componen ediciones limitadas y coleccionista, me resulta fácil memorizar cuáles tengo y cuáles no.

¿Cuál es tu posesión más preciada o la que más te ha costado conseguir?
Tengo especial debilidad por los objetos firmados, así que mi posesión mas preciada es el anteriormente mencionado *The Last of Us* firmado por Neil Druckmann. También le tengo mucho cariño a un póster del concierto Silent Hill Live firmado por Akira Yamaoka que compré tras verle tocar con su banda en Londres.
Si hago memoria, creo que el juego por el que más he "sufrido" por conseguir fue la edición coleccionista de *Kingdom Hearts II.5*. Hoy en día, sobre todo gracias a internet, es relativamente sencillo encontrar casi cualquier videojuego en cualquiera de sus ediciones, aunque esta sencillez suele venir fuertemente penalizada por un alto sobreprecio. Intento evitar comprar en reventa para no sobrepagar un hobby que ya de por si no es barato, así que conseguir la limitadísima edición coleccionis-



PASIÓN POR **METAL GEAR SOLID,** THE LAST OF US Y **FINAL FANTASY**

Aparte de juegos antiguos, Laura Vega tiene especial fijación por las ediciones coleccionista de la generación actual (2). Siempre alerta en las redes sociales para estar al tanto del día y la hora en la que se abren las reservas, no se le escapa ni una "pieza". Afirma que colecciona "un poco de todo" pero siente especial predilección por ciertos títulos y sagas, de los que como ella misma reconoce, es "prácticamente fetichista". Por ejemplo, *Beyond: Dos Almas*, cuyos press kits (tiene dos) le costaron 200 euros (3). O *The Last of Us*, del que tiene todo tipo de merchandising como zapatillas personalizadas (1), figuras y llaveros que no se consiguen con facilidad (4) y hasta un tatuaje con el símbolo de los Luciérnagas (5). *Metal Gear Solid* es otra de sus obsesiones (6) aunque le falta el autógrafo de Kojima. Y también tiene una gran colección de *Final Fantasy*, orientada sobre todo a las entregas que han salido en consolas PlayStation (7).

ta de este *Kingdom Hearts* fue toda una odisea. Esta edición en concreto sólo la trajo en España la cadena GAME, que avisó por medio de sus redes sociales qué día y a qué hora abrirían la reserva. Llegado el momento, en menos de 15 minutos se agotaron todas las reservas. Y además, días después se cancelaron muchas de ellas por falta de stock. Por suerte para mí, yo pude hacerme con una. Hoy en día es difícil encontrarla por menos de 300 euros.

¿Sueles reservar las novedades para que no se te escapen? ¿Dónde consigues el material antiguo?
Las consolas y juegos "nuevos" el 90% de las veces reservando y comprándolos de salida. Muchas veces me compro un juego que, con los meses, baja de precio y termino pagando de más. Pero otras muchas veces lo compro y a los pocos días está agotado y es difícil de encontrar, por lo que, mientras pueda permitírmelo, seguiré comprándolos de salida. Con respecto al merchandising o los juegos descatalogados o antiguos, suelo echar mano de muchos sitios: ferias como Madrid Games Week, Retrobarcelona o Parla Bytes; webs como eBay o Todocolección; y, en algunas ocasiones, hay que tirar de webs japonesas como por ejemplo Amiami.

¿Abres tus videojuegos o eres de los coleccionistas que prefieren tener sus cosas precintadas? Te lo preguntarán mucho pero... ¿has jugado a todos los juegos que tienes?
Pues depende. De algunas ediciones abro solamente el juego y si viene algo más (postales, bandas sonoras, camisetas…) lo dejo precintado. Otras veces, me vuelvo loca del todo y me compro dos veces el mismo juego, una la dejo precintada y otra la abro. En otras ocasiones desprecinto todo lo que viene en una edición, aunque cuidándolo mucho para que no se estropee. Y no, no he jugado todos los juegos que tengo. De hecho, muchas veces, en lugar de estrenar una novedad, me apetece más rejugarme alguno de mis juegos favoritos.

Suponemos que como coleccionista, serás defensora del formato físico. ¿Se puede ser coleccionista "en digital"? ¿Consideras un gran valor añadido aspectos como la carátula o el libro de instrucciones más allá del juego en sí mismo?
Si, creo que se puede ser coleccionista digital, aunque yo en esos casos lo consideraría más como una colección de "experiencias" que como una colección de objetos al uso. En mi opinión, aunque la experiencia que te ofrece el juego es la misma en digital que en físico, el hecho de tenerlo en físico te aporta el valor de tener algo palpable, que perdura más allá de la tecnología o la plataforma en la que jugaste en el momento de adquirirlo.
La carátula y el libro de instrucciones para mí son muy importantes. Son la carta de presentación del producto y el hecho de que algunas veces esto se descuide puede dar la sensación de que no se han preocupado lo suficiente por ofrecer al consumidor una buena primera impresión.

¿Eres maniáticas con el tema de las regiones? ¿Y con que estén completos y en perfecto estado?
Al principio no, pero con el tiempo cada vez más. Como mínimo, me gusta tener la edición PAL, la de aquí, siempre que sea posible. Y con el tema del estado me estoy volviendo cada vez más exigente.

¿Hay algo que quieras tener y no puedas por la razón que sea?
Lo más complicado de conseguir suelen ser los press kit, ya que los pocos afortunados que los consiguen no suelen ponerlos a la venta y, cuando lo hacen, suelen ser a precios muy, muy altos.
Aunque, sobre todo, y por encima de todas las cosas, no veo el momento de conseguir un autógrafo de Hideo Kojima. Espero que haga tour pronto por España y tener la oportunidad de que me firme algo.

¿Cuánto estimas que puede costar tu colección? ¿Consideras que esto en el fondo es una inversión ya que la mayoría de estos artículos no solo no van a devaluarse sino que es probable que incluso su precio se incremente en el futuro?
Esta pregunta es difícil porque los precios no son fijos. Por ejemplo, la figura de Joel y Ellie de *The Last of Us* la he visto por 120 euros y por 1000. Aunque más que coleccionar, en mi caso es fetichismo puro, así que no vendería nada. Pero siempre es un plus saber que lo tienes se revaloriza con el tiempo.

¿Qué opinas de los especuladores, o sea, de los que compran juegos para luego revenderlos por precios más elevados y a veces, desorbitados?
Estoy totalmente en contra de la gente que especula, aunque gran culpa de esto la tienen las propias compañías, ya que si hiciesen una estimación correcta de su stock esto no pasaría. Puedo entender que un juego de hace 10 años, y en un estado impecable, duplique o triplique su precio. Que lo haga un juego que acaba de salir a la venta me parece ridículo. Hoy en día encontrar algo no es difícil; lo difícil es encontrarlo a un precio justo. En cuanto a las novedades, hay que estar muy activo en redes sociales para saber dónde y cuándo reservar.

Por último, ¿tienes pensado ya cuáles serán tus próximas adquisiciones?
¡Por supuesto! La vuelta del verano se presenta muy interesante con las ediciones coleccionista de *Final Fantasy XV*, la de *The Last Guardian*... ¡Y pienso comprarme de salida también PlayStation VR!



Juega al juego, ve la película

Daniel Acal
@daniacal

El año pasado por estas fechas escribía yo en mi blog de hobbyconsolas.com una entrada con este mismo título. Un eslogan facilón con el que alguna compañía intentaba que picáramos con el típico juego inspirado en el blockbuster cinematográfico de turno. El objetivo de aquel texto era resaltar el abandono de esta práctica tan extendida en el pasado y mostrar mi extrañeza al respecto, dado que se trata de un recurso bastante fácil para las compañías que además se beneficiaba de la campaña de marketing de las propias películas.

Pues bien, ha pasado un año y seguimos en las mismas o peor. Este verano hay bastantes películas susceptibles de dar pie a un videojuego, desde "Independence Day: Contraataque" hasta "Escuadrón Suicida", además de la nueva de Jason Bourne (sí, no me miréis así, este personaje ya dio pie a un juego en 2008 para PS3: *La Conspiración Bourne).* De la inmensa mayoría no hay ni habrá videojuego, y de las que sí… corramos un tupido velo. Con lo que podrían haber dado de sí esas Cazafantasmas… Una franquicia que ha dado gloriosos frutos videojueguiles en el pasado (incluso aquél que salió en 2009 para PS3 estaba bastante bien) y su esperado regreso a los cines viene acompañado por un juego bastante mediocre cuya editora (precisamente la que alumbró el primer juego de la franquicia allá por el año 1984) no se ha molestado mucho (nada) en publicitar. Vamos que mucha gente ni siquiera se habrá enterado de que ha salido un juego de Cazafantasmas que bien podría haberse beneficiado del tirón de la peli…

Supongo que si antes se hacían videojuegos de prácticamente todas las películas y series de TV exitosas (y de las menos exitosas, también) y ahora no, habrá una buena razón para ello. Los señores con traje y corbata que dirigen las compañías habrán echado cuentas y no les compensará. Pero yo me pongo en la piel del chaval que sale entusiasmado tras ver una peli y… creo que seguiría picando con lo que antaño se denominaba "el videojuego oficial de la película".

Vamos, que creo que sigue habiendo mercado para este tipo de propuestas. Y ojo, no quiero decir que todo valga y que haya que descuidar el producto final como se ha hecho tantas y tantas veces. Si se quiere, se puede hacer un buen producto y ahí estuvieron juegos como *The Warriors, Scarface* o *The Thing* en PS2 para desmostrarlo (curiosamente, los juegos que más se cuidan suelen ser de pelis clásicas). Y al que le parezca mposible hacer un buen videojuego "actual" de superhéroes, que se dé una vuelta por la saga *Arkham*. O que le eche un ojo al nuevo juego de Spider-Man de Insomniac, que tiene pintaza aunque no tendrá nada que ver con la nueva peli del Trepamuros.

Sólo *"The Walking Dead"* (con un shooter subjetivo infame, una adaptación de *The Escapists* y, sobre todo, dos temporadas de Telltale Games con una tercera prevista para finales de año) y, en menor medida, "Juego de Tronos" (con un juego de estrategia en PC, un desaprovechado RPG en PS3 y la aventura de Telltale) han aguantado un poco el tipo. Y qué decir de "Star Wars". Con pelis todos los años hasta 2020, Disney ya ha dejado caer que no desarrollará videojuegos sobre ellas (lo que no quiere decir que no vaya a licenciarlos si llega a un acuerdo con otra compañía). Aunque en este caso concreto, sí hay juegos anunciados y este universo es tan rico, vasto y popular que puede dar pie a videojuegos sin necesidad de que se apoyen en ninguna película, desde el punto de vista "comercial", sigo diciendo que me parece un desperdicio, ya que ambas opciones no son excluyentes.

Para colmo, con la cancelación de *Disney Infinity* se cierra otra puerta más para que disfrutemos de juegos basados en pelis (el último playset es el de "Buscando a Dory"). Menos mal que siempre nos quedará TT Games, que además de sus entretenidas adaptaciones en clave de LEGO (la última, la de "El Despertar de la Fuerza"), dentro de poco ocupará el lugar que deja libre *Disney Infinity* en el segmento de los llamados "toys to life" con *LEGO Dimensions.* Una propuesta que, aunque llega con un año de retraso a nuestro país, seguro que obtiene buenos réditos. Yo, al menos, voy a dejarme una buena pasta en los distintos packs…

LAS COMPAÑÍAS YA NO APUESTAN COMO ANTES POR LOS JUEGOS BASADOS EN PELIS. SI SE CUIDA EL PRODUCTO, CREO QUE SÍ PUEDEN FUNCIONAR.

El viejo estigma de siempre

Mi padre solía decir a menudo que el sentido común es el menos común de los sentidos. De pequeño lo veía como una gracieta... pero con la distancia que dan los años, solo puedo darle la razón. Y más aún a tenor del julio negro que acabamos de vivir en Europa, con un reguero de actos terroristas cuya violencia "real" ha superado en todos los sentidos a la violencia "virtual" que pueda ofrecer un videojuego. Una violencia desmedida que, una vez más, ha vuelto a propiciar que la supuesta prensa "seria", periódicos y telediarios, sacaran de nuevo a pasear su ignorante dedo acusador, apuntando por otra vez al videojuego.

El caso concreto del joven germano-iraní de 18 años que provocó el terror en Munich, con un tiroteo en un centro comercial (y que se saldó con 9 muertos), es, por desgracia, el mejor ejemplo para ilustrar que el viejo estigma del videojuego aún no se ha superado. No hizo falta que pasaran muchas horas desde el suceso para que aparecieran los primeros titulares que asociaban al tirador con su pasión por los videojuegos. No tuvo nada que ver que fuera víctima de abusos en los dos colegios por los que había pasado; tampoco que fuera el blanco de humillaciones e insultos repetidos en el tiempo; ni que tuviera un carácter reservado, que le hacía callarse todo y que, cual olla a presión, fue acumulando más y más odio hacia sus semejantes. No. Los que apretaron el gatillo fueron los videojuegos. Siempre son los videojuegos.

Y ahí es donde me pregunto yo que dónde narices se han dejado el sentido común los responsables de titular, escribir y supervisar esa información. Si realmente desconocían los hechos previos, los abusos, mal por publicar algo así sin contrastarlo o tener toda la información. Si, por el contrario, los conocían, mal por poner el foco en el lugar equivocado. Estaría bien que alguien, por una vez, les explicara que los videojuegos no son el detonante, no son la causa última, ni te entrenan en el uso de las armas (de verdad, ¿nadie les ha hablado, por ejemplo, del retroceso que tiene un arma real al disparar?). Quizá, en este caso concreto, a lo mejor los videojuegos habían sido una de las pocas válvulas de escape que tenía esa persona para huír de la vida que le había tocado vivir.

Alguien tendría que explicarles que un videojuego no te incita a matar, a hacer daño a tus semejantes. No veo, por ejemplo, que se busque esa causa-efecto en otros entretenimientos masivos como el fútbol, ni que se culpabilice al deporte rey por fomentar o alimentar que los fans más radicales se organicen para quedar y apalearse antes de un partido, como ha pasado recientemente en la Eurocopa, donde incluso a habido algún paro cardiaco tras una reyerta. ¿Es el fútbol el que incita estos actos violentos? Al igual que con los videojuegos, no veo la conexión directa, por mucho que me empeñe, y ahí, la prensa seria, tampoco parece verla. ¿Por qué este trato desigual?

El sentido común me dice que debe haber unas causas previas, "algo" en las cabezas de esas personas que hacen que se activen esos mecanismos violentos. Pueden desde causas naturales (desde un trastorno psicológico a un comportamiento psicótico o una descompensación en alguna sustancia química del organismo) a hechos más "mundanos", como los mencionados malos tratos, la búsqueda de venganza o "liberar" adrenalina rápidamente... En ningún caso, encuentro esa conexión directa con un videojuego, aunque sea el más violento y atroz del mundo. Por esa regla de tres, ¿por qué no asociarlo también a otros entretenimientos con un marcado carácter violento, como pueda ser el cine de acción?

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



Y ese no es el único estigma del videojuego. En este mismo mes he podido ver cómo, de forma despreocupada, se comparaba a otro de los fenómenos del verano, *Pokémon GO!* con la droga (porque es adictivo y todo el mundo está idiotizado con la pantalla). Así, alegremente, "escupido" en un programa de La 1, de nuestra televisión pública. ¿De verdad, tras casi 40 años de vida, el videojuego aún se merece este tratamiento tan sumamente idiota por parte de los medios generales? ¿Por qué sigue resultando imposible que impere, al menos un poco, el sentido común?



ALGUIEN TENDRÍA QUE EXPLICAR A LOS MEDIOS GENERALES QUE UN VIDEOJUEGO NO INCITA A MATAR

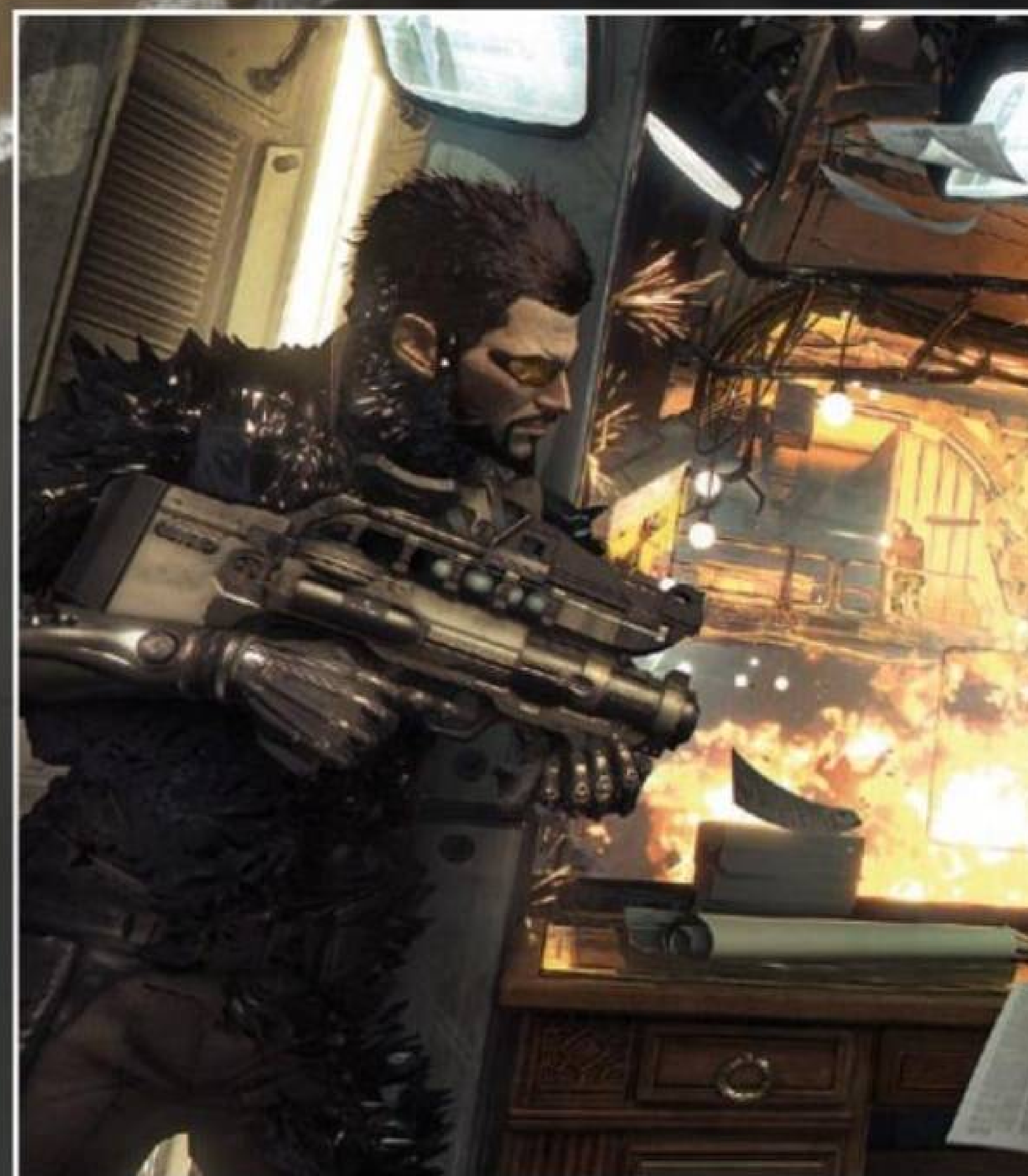
AVENTURAS EN PRIMERA PERSONA

¡Mucho más que tiros!

Hay pocas cosas que ayuden más que la perspectiva subjetiva a sumergirse en un videojuego, y más si éste no se limita al uso de armas de fuego. Preparaos para meteros en la piel de un sinfín de personajes con mucho por vivir.











Los aumentos gastarán pilas, por lo que no se podrá abusar de su uso. Ir a matacaballo será una sentencia de muerte.



El modo Breach, que será independiente de la historia, será un arcade ambientado en entornos de realidad virtual.


La perspectiva será subjetiva, pero veremos a Adam Jensen al parapetarnos y al realizar ejecuciones cuerpo a cuerpo.





PS4 SQUARE ENIX | AVENTURA | 23 DE AGOSTO

AÚN MÁS AUMENTOS PARA EL HOMBRE DEL FUTURO

DEUS EX MANKIND DIVIDED™

Adam Jensen va a ser uno de los grandes protagonistas de 2016. Quizás la saga no tenga el punch mediático de otras, pero, tras haber probado las primeras horas de la aventura, podemos decir con certeza que con *Deus Ex: Mankind Divided* Eidos Montreal está en disposición de superar el legado del genial *Human Revolution*, uno de los mejores juegos de PS3. La historia será una continuación, de modo que volveremos a sumergirnos en una sociedad marcada por las fricciones entre humanos y aumentados, es decir, personas a las que se les han implantado chips cibernéticos. En esa tesitura de ambientación cyberpunk, el agente de operaciones Adam Jensen tendrá que luchar contra organizaciones terroristas, en misiones que le llevarán por lugares de todo el mundo, como Dubái o Praga.

La aventura combinará sigilo y acción, con una cámara en primera persona, si bien cambiará a tercera al apoyarse en coberturas, para ofrecernos una mejor perspectiva. Se podrá llegar al final sin matar a nadie, ni siquiera a los jefes, gracias al componente de infiltración y a un complejo sistema de conversaciones, que estará en castellano. Aun así, si queremos entrar por la fuerza, contaremos con diversas armas de fuego y con aumentos muy útiles, que servirán para volverse invisible, piratear cámaras y drones, romper muros de un puñetazo, desplazarse a toda velocidad, lanzar cuchillas... Los escenarios contarán con un fabuloso diseño, con estructuras muy verticales que permitirán actuar de múltiples formas, ya sea para cumplir el encargo principal o para perderse en los numerosos objetivos secundarios.



PS4 CAPCOM | SURVIVAL HORROR | 24 DE ENERO

RESIDENT EVIL 7

La gente pedía que el gran pionero del survival horror volviera a las raíces, y eso es lo que va a tener, pero con una sorprendente perspectiva subjetiva y compatibilidad con PS VR. La ambientación opresiva, la exploración y los puzles serán la base de esta entrega, cuyo argumento será canónico, aunque aún no hay protagonistas confirmados. Atentos al Tokyo Game Show.



PS4 FOCUS HOME | SURVIVAL HORROR | 2017

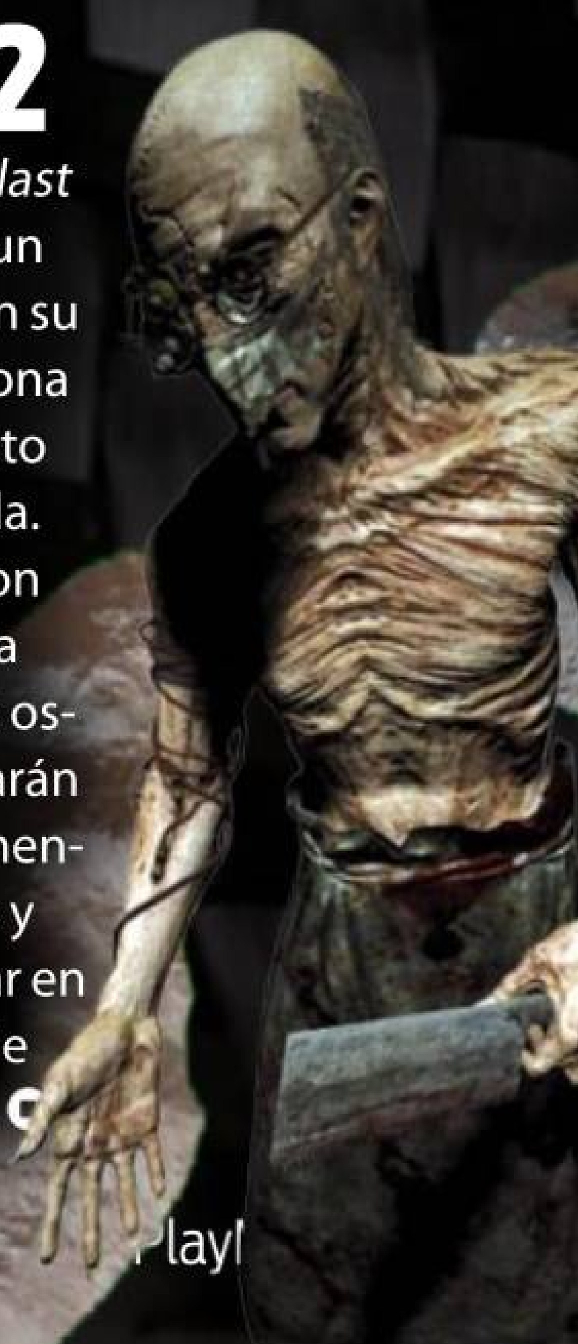
CALL OF CTHULHU

Cyanide Studio está preparando una adaptación del famoso universo creado por H.P. Lovecraft, en forma de RPG de investigación con terror psicológico y mecánicas de infiltración. El protagonista será Edward Pierce, un investigador del Boston de los años 20, que viajará a una isla para desentrañar el asesinato de una artista y su familia, si es que no se vuelve loco antes...



PS4 RED BARRELS | SURVIVAL HORROR | 2017

OUTLAST 2



La nueva entrega de *Outlast* nos pondrá en la piel de un periodista que viajará con su mujer al desierto de Arizona para investigar el asesinato de una mujer embarazada. De nuevo, contaremos con una cámara de vídeo para poder ver en la asfixiante oscuridad, en la que acecharán extraños aldeanos y elementos macabros, con ruidos y gritos que nos harán estar en continua tensión, al borde de un ataque de nervios.







Tras un desarrollo de cuatro años, *Dishonored 2* está listo para ampliar la fórmula que tantos halagos cosechó en PS3.

PS4 BETHESDA AVENTURA 11 DE NOVIEMBRE

LA EMPERATRIZ Y SU PROTECTOR, CONTRA UN USURPADOR

DISHONORED 2

Ambientado quince años después de la primera entrega, *Dishonored 2* tendrá a Emily Kaldwin, convertida en emperatriz, y a Corvo Attano, su protector, como protagonistas. Sin embargo, un usurpador le arrebatará el trono a la joven, que deberá luchar por recuperarlo, con la ayuda de su fiel sirviente. Podremos jugar la historia con cualquiera de los dos, aunque ciertas vivencias serán exclusivas de cada uno. Como en el original, el desarrollo se apoyará en un enfoque muy particular, en el que primará el sigilo sobre la acción, sobre todo si jugamos con la debutante Emily, que será más ágil. Cada protagonista contará con una serie de poderes sobrenaturales que le ayudarán a abrirse paso, como convertirse en sombra para despedazar a los enemigos, generar un efecto dominó sobre las mentes ajenas, poseer a diversos animales, disparar a cámara lenta... Habrá un árbol de habilidades, para que hagamos evolucionar las que queramos.
Esta vez, la ciudad principal será Karnaca, una urbe costera más luminosa y señorial que Dunwall, aunque volveremos a visitar el escenario de la primera entrega en ciertos momentos. En general, los escenarios serán mucho más amplios y verticales, y habrá inclemencias meteorológicas, como tormentas de arena que reducirán la visibilidad. Todo eso abrirá múltiples vías para actuar.

Corvo Attano y Emily Kaldwin compartirán protagonismo en esta secuela. Cada uno contará con poderes muy diferenciados.



Columbia y Rapture, dos de las ciudades más icónicas de PS3, se han restaurado y volverán a brillar.





PS4 2K GAMES SHOOTER 16 DE SEPTIEMBRE



Las remasterizaciones tienen muchos detractores, pero pocos se podrán quejar de este pack triple, que, por 60 euros, contendrá las tres entregas de *BioShock*, una de las mejores sagas de la historia, gracias a su ambientación submarino-aérea, su profunda narrativa, sus plásmidos, sus Big Daddies, sus dilemas morales con las Little Sisters... Blind Squirrel Games se está ocupando de la puesta al día de los títulos que firmaran Irrational Games y 2K Marin entre 2007 y 2013. La remasterización añadirá mejoras visuales e incluirá todos los contenidos descargables, así como "Imaginando BioShock", un documental en el que los máximos responsables de la saga, Ken Levine y Shawn Robertson, explicarán su concepción. Sólo faltará el multijugador de *BioShock 2*, pero pocos lo echarán de menos.


Los escenarios han crecido a lo largo y a lo alto. Teletransportarse a los balcones será una gran idea.




Arkane Studios ha usado el Void Engine, lo que supone un cambio, pues el primero tiró de Unreal 3.


No tendrá nada que ver con *Prey 2*, de cuyo desarrollo se estaba ocupando Human Head Studios y que fue cancelado.

PS4 BETHESDA SHOOTER 2017

REGRESO DE CIENCIA FICCIÓN

PREY




El tráiler que enseñó Arkane en el E3 tenía pinta de ser una CG, y no el motor del juego.



Tras muchos rumores, Bethesda confirmó en el E3 que está trabajando en una nueva entrega de *Prey*, una IP que ha ido a parar a las manos de Arkane Studios, los responsables de *Dishonored*, que prometen darle un reseteo a la altura de la actual generación a esta saga de ciencia ficción.
El protagonista, llamado Morgan, será un hombre que ha sido enviado a una estación espacial que orbita alrededor de la Luna, para llevar a cabo experimentos que podrían ser trascendentales para el futuro de la humanidad. Sin embargo, los alienígenas atacarán pronto la estación y deberá sobrevivir, echando mano de diversas armas y habilidades. La historia está corriendo a cargo de Chris Avellone, que ha trabajado en sagas como *Fallout*, *Caballeros de la Antigua República* y *Alpha Protocol*, lo cual es una garantía absoluta. Eso sí, de momento, el primer tráiler no permite hacerse una idea clara de su enfoque de la acción ni tampoco de los gráficos, al tratarse de una secuencia CG.


La perspectiva se podrá cambiar libremente entre primera y tercera persona, como en el original.





PS4 BETHESDA ROL 28 DE OCTUBRE

The Elder Scrolls V SKYRIM

Otra obra maestra de PS3 que resucitará en PS4 mediante la magia de la remasterización, será *The Elder Scrolls V*, más conocido como *Skyrim*. Todd Howard, el máximo responsable de la saga, adelantó en el pasado E3 que Bethesda ya está trabajando en una nueva entrega, pero aún queda mucho para verla, así que, para calmar la espera, se ha decidido lanzar esta remasterización, imprescindible para quien no viajara a su vasto mundo en la pasada generación. Se incluirán de serie todas las expansiones (*Dawnguard*, *Hearthfire* y *Dragonborn*), junto con las actualizaciones, lo que debería evitar los molestos "bugs" que acompañaron al título en su lanzamiento, allá por 2011. En lo visual, se han retocado los efectos, el arte, los reflejos o la profundidad de campo. Además, se ha añadido la opción de los "mods" de PC, lo que se traducirá en más misiones, entornos, personajes...



■ *Ark: Survival Evolved* también se podrá jugar sin PS VR, aunque, así, no resultará tan inmersivo.

ARK: SURVIVAL EVOLVED



HERE THEY LIE



ROBINSON: THE JOURNEY

Y LO QUE NOS ESPERA EN VR

LA REALIDAD VIRTUAL va a tener un gran peso en el futuro de PlayStation 4, y las experiencias en primera persona se prestan mejor que nada a sacarle partido, para hacer sentir al jugador que está metido dentro del mundo del juego. En los próximos meses, van a ser muchos los títulos de PS VR que apuesten por la perspectiva subjetiva, como *Ark: Survival Evolved*, *Robinson: The Journey* o *Star Wars Battlefront: X-Wing VR Mission*. Este último, que será gratis para los poseedores del *Battlefront* original, nos dejará clavados al asiento y nos hará sentir como Luke Skywalker. Sin embargo, si de algo hay que estar pendiente, es de *Resident Evil 7*, pues puede convertirse en el mayor valedor de la realidad virtual, que potenciará como nadie el género del survival horror (atentos también a *Here They Lie*).

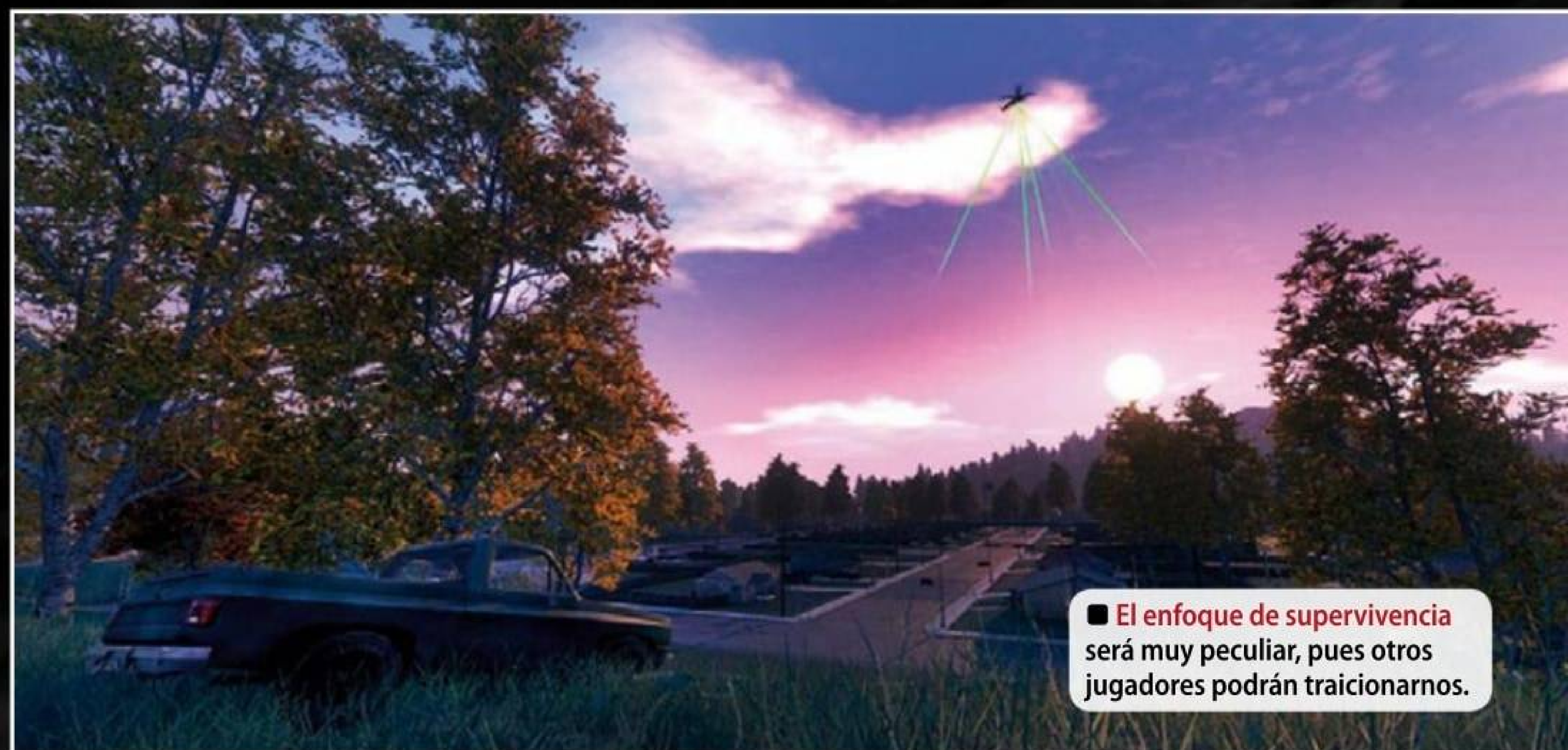


■ Las naves espaciales se prestan a la realidad virtual, como denota esta experiencia de "Star Wars".

STAR WARS BATTLEFRONT: X-WING VR MISSION

PS4 | DAYBREAK | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

H1Z1



■ El enfoque de supervivencia será muy peculiar, pues otros jugadores podrán traicionarnos.



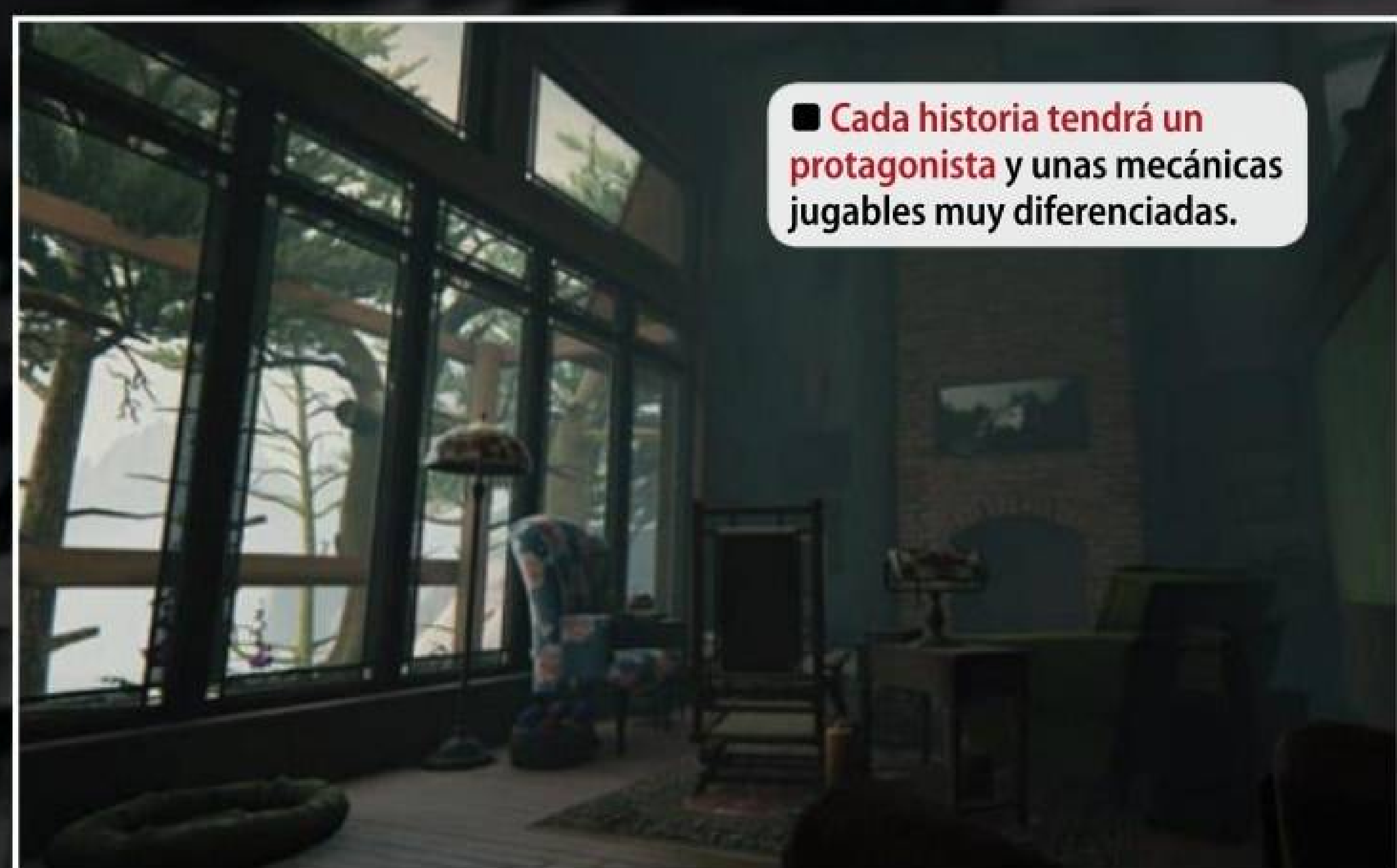


La temática zombi ha sido recurrente en los últimos años y *H1Z1: Just Survive* ha dado que hablar en PC, donde se ha ido desarrollando en fase de "Early Access". En el futuro, llegará a consolas, aunque no lo hará como "free to play", como se preveía, sino como un juego al uso. Aún no tiene fecha, y no debe confundirse con *H1Z1: King of the Kill*, que llegará antes y cuyo enfoque es diferente (batallas multitudinarias en las que hay que luchar por ser la última persona en pie). *Just Survive* será un MMO en el que deberemos luchar por nuestra supervivencia, colaborando con otros jugadores... o atacándolos, para recabar recursos o construir bases. Los tiroteos y los vehículos tendrán una gran importancia en la aventura, que se podrá disfrutar en primera y en tercera persona.



La narrativa será la piedra angular de este juego indie, exclusivo de PlayStation 4.





Cada historia tendrá un protagonista y unas mecánicas jugables muy diferenciadas.

PS4 | GIANT SPARROW | AVENTURA | 2016

LA MUERTE DE UNA FAMILIA MALDITA

What Remains of Edith Finch

Giant Sparrow, el estudio responsable de *The Unfinished Swan*, está trabajando en esta exclusiva para PS4, inspirada en los relatos cortos de autores como Edgar Allan Poe o HP Lovecraft. El argumento nos presentará a Edith Finch, una chica que viajará a la casa rural donde vivía su familia para indagar en su pasado, desde principios del siglo XX hasta la actualidad. Sólo así podrá saber por qué ella es la única que sigue con vida... Partiendo de esa premisa, *What Remains of Edith Finch* será una colección de historias cortas sobre esa familia maldita, de modo que todas tendrán un elemento en común: el protagonista de cada una acabará muerto. Sin embargo, cada historia presentará unas mecánicas diferenciadas, siempre con un desarrollo en primera persona. Una de las pocas demos que se han visto hasta ahora estaba protagonizada por una niña a la que sus padres dejaban sin comer, lo que daba pie a un pasaje surrealista, con transformaciones en un gato, una lechuza, un tiburón o un monstruo con tentáculos. A priori, el estilo, basado en la exploración narrativa, recuerda mucho al de *Everybody's Gone to the Rapture*.



El *System Shock* original se lanzó en 1994 y se va a rehacer por completo, con Unreal Engine.





PS4 | NIGHTDIVE | AVENTURA | DICIEMBRE DE 2017

SYSTEM SHOCK

Tras una exitosa campaña en Kickstarter, en la que se superó la meta de los 900.000 dólares, *System Shock*, un clásico de PC y predecesor de la saga *BioShock*, volverá a la vida con un remake total, desarrollado por un pequeño equipo formado por veteranos de la industria, como Chris Avellone. De primeras, no estaba anunciado para PS4, pero finalmente sí podremos disfrutar de esta joya. Atrapados en una estación, deberemos hacer frente a una serie de mutantes y robots que han sido corrompidos por una IA llamada SHODAN. Se ha rehecho todo desde cero, pero el espíritu del original se mantendrá intacto y eso incluye el fuerte peso de la exploración, los puzles y la narrativa por medio de notas de audio y mensajes dispersos, algo que, en su época, era poco habitual y que, más tarde, brillaría en *BioShock*. Llegará localizado al español y, en principio, en formato físico.

AVENTURAS YA DISPONIBLES QUE NO



PS4 ROCKSTAR AVENTURA

GRAND THEFT AUTO V

Rockstar no quiso hacer una simple remasterización de su último trabajo y, para adaptarlo a PS4, se sacó de la chistera la opción de poder cambiar a perspectiva subjetiva. Volver a Los Santos siempre es muy recomendable.



PS4 UBISOFT AVENTURA

FAR CRY PRIMAL

La última entrega de la famosa saga de Ubisoft aparca un poco la vertiente de shooter para apostar por un enfoque prehistórico más pausado, con lanzas, arcos, cuchillos... y la opción de dominar a los animales salvajes.



PS4 SEGA SURVIVAL HORROR

ALIEN ISOLATION

The Creative Assembly firmó una obra de culto que hace sentir el miedo y la claustrofobia de estar a merced de la mítica criatura de la película de Ridley Scott. Apenas hay acción, pero no la necesita: analizar los pasos del alien y el entorno para mantenerse a salvo es un desafío de los que dejan huella.

PS4 BETHESDA ROL

FALLOUT 4

La última entrega de la saga de rol de Bethesda nos traslada a un Boston postnuclear, en el que debemos seguir la pista de un ser querido, tras despertar de un letargo en una cámara criogénica. El tamaño del Yermo es descomunal, pero lo mejor es el entramado de misiones y personajes que hay a lo largo y ancho del mapa. Lejos de ser un shooter desenfrenado, la escasez de munición y recursos nos las hace pasar canutas, ya juguemos en primera o en tercera persona. En los últimos meses, Bethesda ha ido ampliando los contenidos con varias expansiones, como *Far Harbour*, y, próximamente, deberían llegar a PlayStation 4 los "mods", disponibles ya para las versiones de Xbox One y PC.







PS4 DEEP SILVER SHOOTER

METRO REDUX

Esta doble remasterización incluye dos de los shooters más reputados de los últimos años. En un Moscú postnuclear, debemos adentrarnos en los túneles del metro y en sus radioactivos exteriores, haciendo frente a miembros de otras facciones y a mutantes, con un fuerte peso de la narrativa.



PS4 FRICTIONAL GAMES SURVIVAL HORROR

SOMA

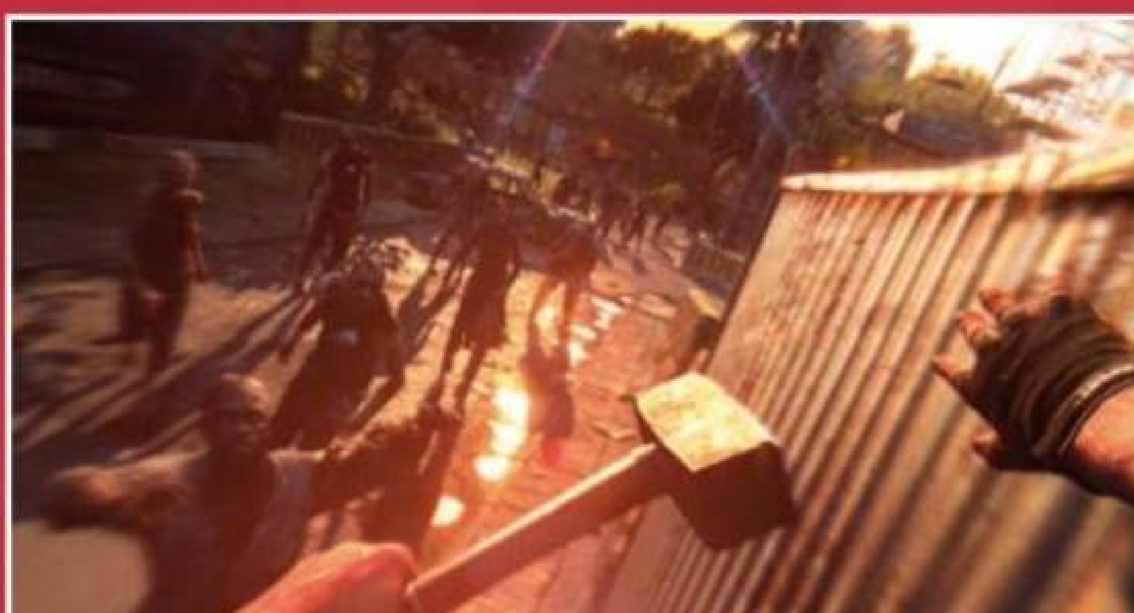
Este juego es el perfecto ejemplo de lo mucho que se ha beneficiado el género del survival horror de los desarrollos indies. Con un toque futurista, pone mucho énfasis en los puzles y en los momentos de tensión.

PS4 TECHLAND AVENTURA

DYING LIGHT

De todos los juegos de zombis que han visto la luz en los últimos años, éste es, sin duda, uno de los mejores. Techland supo darles una vuelta de tuerca a las mecánicas de *Dead Island* y hacer algo muy diferente. El parkour en primera persona, inspirado por el de *Mirror's Edge*, ofrece multitud de posibilidades para moverse por el entorno huyendo de los zombis, que se vuelven más violentos cuando cae la noche. Cuenta con cooperativo para cuatro jugadores y el modo Be the Zombi, en el que un quinto jugador puede encarnar a un no muerto e ir en persecución de los otros. Hace unos meses, se lanzó la Edición Mejorada, que incluye todos los contenidos descargables.







PS4 UBISOFT AVENTURA

ZOMBI

No es nada del otro jueves, pero este juego de supervivencia tiene su punto y, hoy en día, se puede encontrar a precio muy reducido. En él, hay que huir de los zombis y, al morir, pasamos a encarnar a otro personaje diferente.

TE PUEDES PERDER

PS4 cuenta ya con un puñado de grandes experiencias que conviene vivir en primera persona. Algunas son hechas ex profeso para ella; otras, remasterizaciones de joyas de PS3.



PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA

THIEF

Fue maltratada por la crítica, pero esta aventura de Eidos Montreal merece mucho la pena. En ella, manejamos a Garreth, un ladrón que debe tirar de sigilo para cometer diversos hurtos... antes de caer en algo peliagudo.



PS4 | BETHESDA | AVENTURA

DISHONORED

La edición definitiva del juego de Arkane Studios se remasterizó para PS4 y ahora es una ocasión perfecta para abrir boca antes de la segunda entrega. Incluye todos los contenidos descargables lanzados en PS3.



PS4 | THEKLA INC. | AVENTURA

THE WITNESS

Jonathan Blow, creador de *Braid*, lanzó hace un par de meses esta joya indie, que va mucho más allá de su colorida estética. El mundo de *The Witness* está planteado como un gran puzle que pone a prueba nuestra inteligencia a cada paso, con todo tipo de desafíos que obligan a pensar y analizar sesudamente.

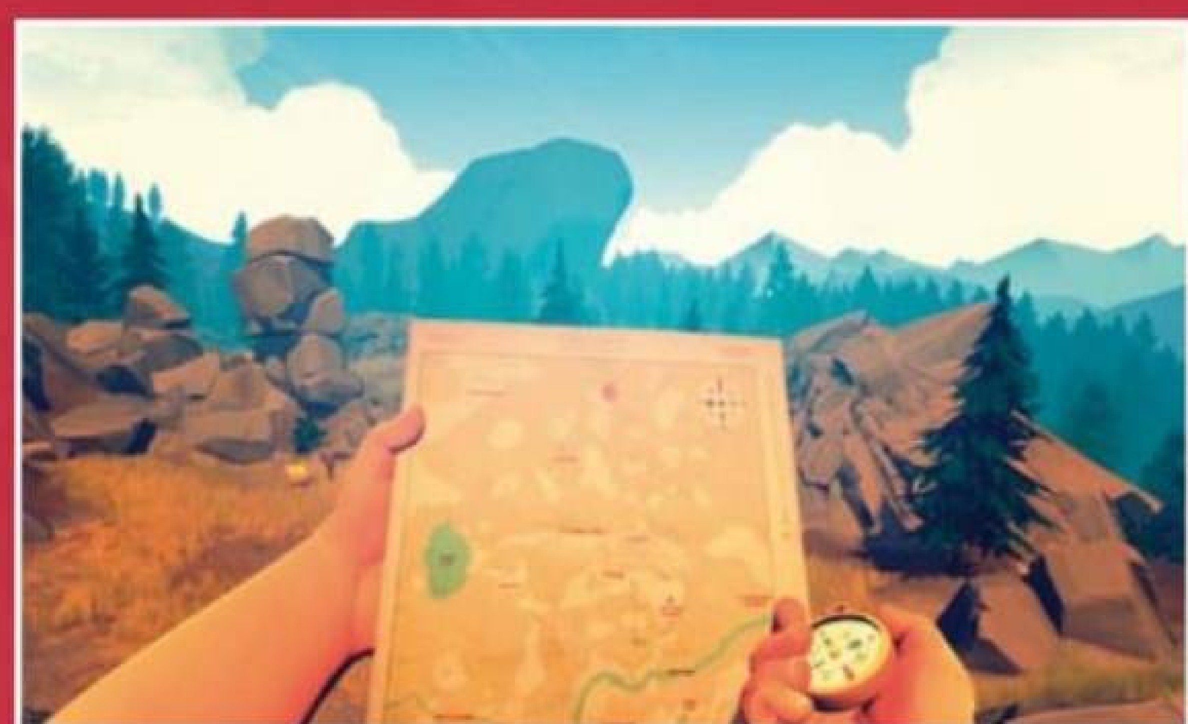
PS4 | ELECTRONIC ARTS | PLATAFORMAS

MIRROR'S EDGE CATALYST

Crítica y usuarios le han dado muchos palos, pero para nosotros hay pocas experiencias en primera persona como la que ofrece *Mirror's Edge Catalyst*, que potencia todas las características de su predecesor y las amplía con nuevas opciones. Su protagonista, Faith Connors, es una que se mueve por una enorme ciudad con todo tipo de movimientos de parkour: saltos, deslizamientos, rebotes contra las paredes... El sistema de combate tiene algunas taras, pero la estética minimalista y la banda sonora son bazas que hacen que el conjunto resulte muy vistoso y original.







PS4 | CAMPOSANTO | AVENTURA

FIREWATCH

Este juego indie nos mete en la piel de Henry, un guarda forestal que busca huir de los problemas, haciéndose cargo de un monte de Wyoming. La exploración conforma la base de la aventura, junto con la relación personal con su superior, una mujer llamada Delilah, con diálogos que permiten tomar decisiones.



PS4 | THE CHINESE ROOM | AVENTURA

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

La exploración narrativa es la clave de este delicada aventura, en la que viajamos por un pueblo inglés después del fin del mundo.

PS4 | HELLO GAMES | AVENTURA

NO MAN'S SKY

El más ambicioso de los desarrollos indies nos invita a viajar por un universo prácticamente infinito, compuesto por más de 18 trillones de planetas, que se generan de manera procedural. El objetivo último es llegar al centro del cosmos para descubrir el misterio que allí se oculta, pero más importante que eso es el viaje en sí mismo. Podemos explorar todos esos planetas, cada uno con sus propias características: fauna, flora, gravedad, atmósfera, relieve... Para progresar, resulta imprescindible mejorar nuestra nave, nuestro traje y nuestra arma, así como comerciar con personajes de otras razas... o atacarles, si preferimos convertirnos en piratas espaciales. En el próximo número, os ofreceremos nuestro análisis.







PS4 | ASPYR MEDIA | SURVIVAL HORROR

LAYERS OF FEAR

Esta aventura indie nos mete en el pellejo de un pintor que ha perdido la inspiración y que se dedica a vagar por una mansión para traerla de vuelta. Por el camino, aguardan un sinfín de sustos capaces de erizar el vello.



■ *LEGO Dimensions* ofrece un planteamiento similar al de *Disney Infinity*: figuras que al colocarlas sobre una plataforma cobrarán vida en el juego.



■ El desarrollo será el típico de los *LEGO*, una asequible mezcla de acción, saltos y puzzles.



EL JUEGO MÁS AMBICIOSO DE LEGO POR FIN LLEGA A ESPAÑA



DIMENSIONS™

***LEGO Dimensions* mezcla personajes de conocidas franquicias en una propuesta en la que, aparte de coleccionar las figuras que cobrarán vida en el juego, construiremos con piezas LEGO reales. ¡Todo es fabuloso!**

■ PS4/PS3 | TT GAMES / WARNER | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 9 DE SEPTIEMBRE

Los fans de LEGO llevábamos un año rezándole al "dios Warner" para que trajese también a nuestro país *LEGO Dimensions*. Se trata de un juego tipo *Disney Infinity* o *Skylanders*, en el que nuestras minifiguras LEGO cobrarán vida en la pantalla cuando las coloquemos sobre su plataforma. Es una apuesta ambiciosa y más arriesgada que un lanzamiento normal, ya que requiere más "esfuerzo logístico" (entre otras cosas). Pero suponemos que se han animado por fin al ver que el juego ha funcionado muy bien tanto en Estados Unidos como en los países europeos en los que se puso a la venta el 29 de septiembre de 2015 (Reino Unido, Francia, Alemania, el Benelux y, cómo no, Dinamarca). Y quizá también haya podido influir en esta decisión el hecho de que ya no habrá nuevas entregas de *Disney Infinity*, quedando sólo *Skylanders* como principal competidor en el segmento de los llamados "toys to life" (al menos en lo que se refiere a consolas PlayStation).

Sea como fuere, lo importante es que el 9 de septiembre llegará por fin a nuestras tiendas *LEGO DImensions*. Si hasta ahora este tipo de juegos tenían dos alicientes claros (coleccionar las figuras y poder jugar con ellas en el juego (mediante una "base-portal") esta propuesta añade un tercer componente de diversión "made in LEGO": la construcción, que además no sólo tendrá fines estéticos sino que los cambios que hagamos "físicamente" en determinados artilugios y vehículos tendrán sus consecuencias en el propio juego, como explicaremos más adelante.

Como juego, *LEGO Dinensions* ofrece un desarrollo muy similar a lo que hemos visto en otros juegos "normales" de la franquicia como los distintos *LEGO Star Wars, LEGO Harry Potter* o *LEGO Indiana Jones*. Es decir, encontraremos un asequible desarrollo que mezcla acción, saltos y puzzles, en el que deberemos ir alternando entre distintos personajes (cada uno con sus habilidades) para poder avanzar . Tampoco faltarán los típicos coleccionables ocultos por los escenarios, como los ya conocidos ladrillos dorados, los rojos... Y cómo no, podremos compartir este divertido desarrollo plagado de referencias y gracietas con un amigo en la misma consola a pantalla partida, pudiendo entrar y salir de la partida en cualquier momento. Entonces... ¿cuáles son las dife- »



■ Habrá que combinar las distintas habilidades de cada personaje para avanzar. Será posible "alquilar" los servicios de un personaje durante 30 segundos para superar una dificultad puntual.



■ En ciertos momentos tendremos que cambiar de sitio las minifiguras dentro de la plataforma para poder seguir adelante.



***LEGO Dimensions* ofrece un desarrollo "marca de la casa", pero potenciado por los distintos usos del llamado LEGO Toy Pad.**



■ *LEGO Dimensions* sale para PS4 y PS3 totalmente en castellano. El Starter Pack costará 79,95€.

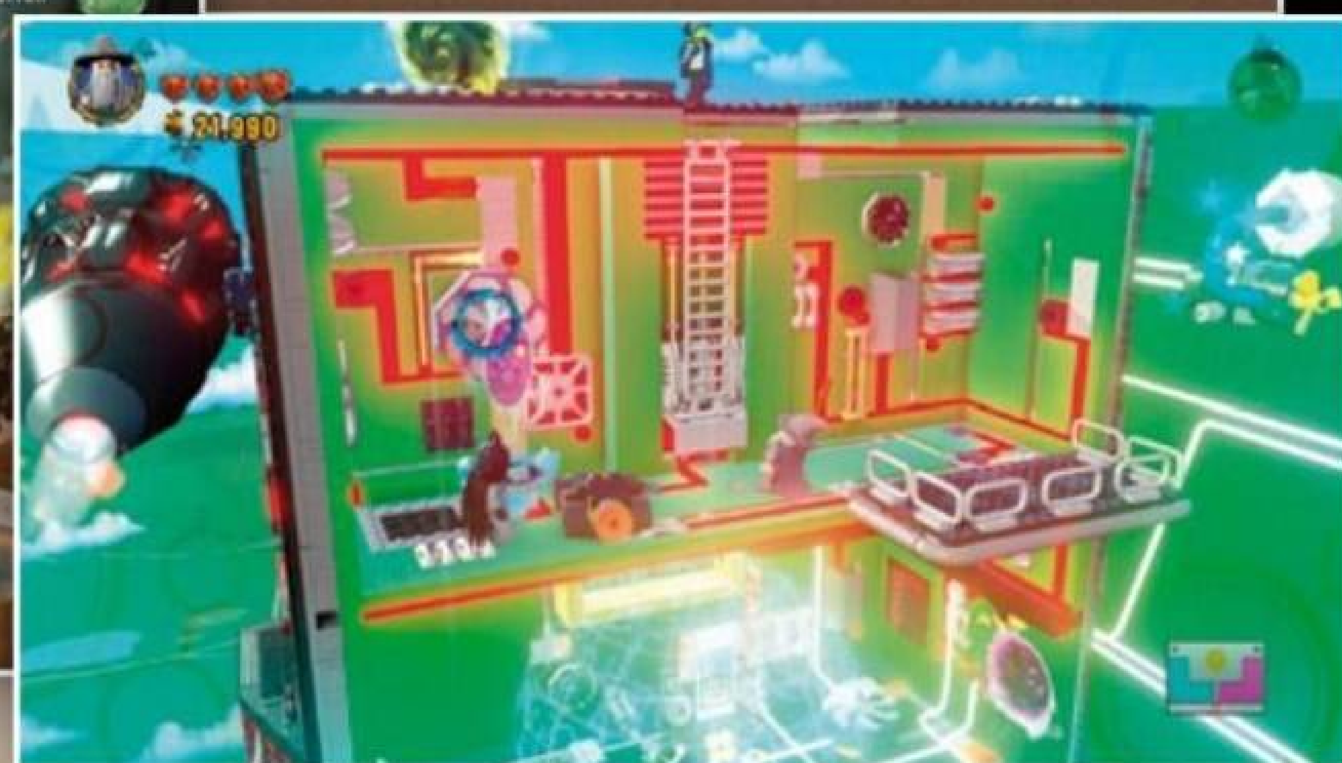
LO QUE TRAE EL STARTER PACK

MUCHO MÁS QUE UN "TOYS TO LIFE"

El Starter Pack trae todo lo necesario para disfrutar de *LEGO Dimensions*: el juego, tres minifiguras (Batman, Gandalf y Supercool) y un vehículo (el Batmóvil) que tendremos que montar con sus respectivas bases que harán que cobren vida en el juego cuando las coloquemos sobre el Toy Pad (con espacio para hasta 7 figuras, vehículos o artilugios). Además tendremos que montar el portal que se coloca sobre la base con piezas reales de LEGO incluidas (nos llevará un rato).

Gracias a los distintos Expansion Packs (Fun Packs, Team Packs y Level Packs) ampliaremos la experiencia con nuevos personajes, vehículos y escenarios.





Gráficamente *LEGO Dimensions* está en consonancia con las últimas entregas. Llega con textos y voces en castellano.



rencias con respecto a cualquiera de los otros juego de LEGO? Pues para empezar, que mezcla universos muy distintos. Ambientaciones ya utilizadas en la saga como "El Señor de los Anillos", "La LEGO Película" o los personajes de DC se darán la mano con otras muchas sagas no menos conocidas como Los Simpsons, Cazafantasmas, Regreso al Futuro, *Portal 2*, Scooby-Doo o Misión: Imposible, dando lugar a "crossovers" tan imposibles como irresistiblemente atractivos.

Para justificar tan improbables alianzas, *LEGO Dimensions* se apoya en un argumento que nos presenta al megamalo Lord Vortech en su búsqueda de los llamados "Elementos Fundacionales", con los que espera controlar el multiverso. Para ello, abre portales en distintos mundos, reclutando a villanos locales para que le ayuden y

Franquicias tan dispares como Batman o Los Simpsons se mezclan dando lugar a "crossovers" tan imposibles como irresistibles.

provocando que estos mundos se fusionen. Dichos vórtices se tragan a Robin, Frodo y Barba Gris, lo que hace que Batman, Gandalf y Supercool unan sus fuerzas para frustar los malvados planes de Lord Vortech, iniciando así un viaje que les llevará pòr mundos tan dispares como Oz o Springfield, a los que irán accediendo a través de un portal que... ¡tendremos que construir con piezas LEGO reales! Cuando abramos el Starter Pack, encontraremos la plataforma LEGO Toy Pad, además de tres minifiguras LEGO (los citados Batman, Gandalf y Supercool) y un vehículo (el Batmóvil),



FUN PACKS
AMPLIANDO LA DIVERSIÓN

DESDE EL 9 DE SEPTIEMBRE podréis enriquecer la experiencia *LEGO Dimensions* pillando alguno de los 27 Fun Packs, que costarán 14,95 euros cada uno. Los hay para todos los gustos, desde franquicias clásicas como Cazafantasmas o Regreso al Futuro hasta propuestas LEGO más modernas como LEGO Chima o La LEGO Película. Cada pack incluye una minifigura y un vehículo 3 en 1, que podremos usar en el juego al colocarlos sobre la plataforma LEGO Toy Pad. Además, cada minifigura te dará acceso a su "Mundo de Aventura", un escenario extra dedicado al universo del que proviene cada figura lleno de cosas para hacer. Y lo mejor es que te podrás llevar tus minifiguras a casa de tus amigos y disfrutar en su juego de tus Mundos de Aventura aunque ellos no tengan ese contenido desbloqueado.



FUN PACK SLIMER
El icónico y glotón fantasma verde conocido aquí como Moquete aparece salchicha en mano y con un cañón llamado Slime Shooter.



FUN PACK STAY PUFT
El muñeco de los Marshmallow llega a lomos de uno de los terroríficos perros que también cobran vida en la primera de Cazafantasmas.



FUN PACK JAY
Usa los nunchakus dorados de Jay, activa sus habilidades especiales y lucha al estilo ninja. Y llega pilotando un vehículo volador.



FUN PACK ZANE
Perfecciona tus habilidades de Spinjitzu con Zane, el ninja del hielo de LEGO Ninja Go. Con sus shurikens dorados y su NinjaCopter.



FUN PACK POLI MALO

Uno de los personajes más memorables de La LEGO Película vuelve a ponerse el uniforme y llega con su coche de policía.



FUN PACK BENNY

Benny nos ayudará a salval el multiverso con sus habilidades como choque sónico o construcción maestra y su nave espacial.



FUN PACK DOC BROWN

Doc Brown no piensa dejar solo a su amigo Marty en esta aventura así que llega a bordo de la locomotora de Regreso al Futuro III.





FUN PACK CRAGGER

Cragger, el poderoso guerrero de la tribu del Cocodrilo de LEGO Chima, surcará las zonas acuáticas con su Swamp Skinner.

FUN PACK LAVAL

Laval, el príncipe de la tribu del León, ruge en *LEGO Dimensions* con su superfuerza y sus habilidades de acróbata. Y con su vehículo.



FUN PACK ERIS

Eris, la princesa de la tribu del Águila tampoco va a perderse la "fiesta" y llega volando a lomos de su Eagle Interceptor.



FUN PACK CYBORG

Uno de los componentes de la Liga de la Justicia pondrá a nuestro servicio su cañón sónico y su robótico Cyber Guard.



FUN PACK AQUAMAN

El soberano de los mares también quiere salvar el multiverso con sus habilidades de buceo y su vehículo submarino.



FUN PACK BANE

El poderoso villano de DC Comics mostrará toda su fuerza en *LEGO Dimensions* con su demoledor vehículo Drill Driver.



FUN PACK SUPERMAN

Superfuerza, visión de rayos X y aliento helado son algunas de las habilidades de Superman, con su Hover Pod.



FUN PACK WONDER WOMAN

Wonder Woman también nos echará un cable (o mejor dicho, un lazo) en *LEGO Dimensions*. Y lo hará pilotanto su avión invisible.



FUN PACK CYBERMAN

Cyberman llega directamente del universo de Doctor Who con sus habilidades de control mental, pirateo... Y viene con un Dalek.





FUN PACK EMMET

El protagonista de La LEGO Película llega con su excavadora y su habilidad de reparación, perforación y construcción maestra.

FUN PACK GIMLI

Cuenta con el hacha de Gimli, hijo de Glóin, en tu cruzada para salvar el multiverso. Y llega con un ariete que ríete tú de Grond.



FUN PACK GOLLUM

Mientras sigue buscando su tesssoro, Gollum no se va a perder esta aventura. Incluye una pequeña versión "cabalgable" de Ella-Laraña.



FUN PACK LEGOLAS

Legolas podrá volver picarse con Gimli a ver quién "despacha" a más enemigos. Ojo que el elfo trae una ballesta gigante,



FUN PACK LLOYD

Lloyd. el ninja dorado de LEGO Ninja Go, también podrá sus katanas a nuestro servicio. Y también su dragón volador.



FUN PACK NYA

Esta poderosa guerrera llega embutida en su impenetrable armadura y manejando una especie de "samurai mecha" super molón.



FUN PACK SENSEI WU

Usa las habilidades de acróbata y sigilo de este maestro de Ninja Go y, si la cosa se pone fea, súbete en su dragón.



FUN PACK BART SIMPSON

Multiplícate por cero si no eliges como compañero de aventuras a Bart Simpson que además llega con un vehículo muy curioso.



FUN PACK KRUSTY

El payaso favorito de Springfield llega con su particular sentido del humor y su Clown Bike al multiverso de *LEGO Dimensions*.



FUN PACK UNIKITTY

El personaje más "cuqui" de La LEGO Película inundará de color el multiverso. Su aparato volador se convertirá en un cañón arco iris.



FUN PACK WICKED WITCH

La malvada Bruja del Oeste surcará los cielos con su escoba. Y este fun pack incluye también un Mono Volador.


Todos los vehículos ofrecen tres versiones que podremos montar y cada versión tendrá funcionalidades propias dentro del juego.



Aparte de la aventura principal, cada minifigura nos dará acceso a un escenario "temático" de su universo: El Señor de los Anillos, La LEGO Película...






En cualquier momento podrá entrar (y salir) un amigo a echarnos una mano a pantalla partida.

que se encajan en las bases, que son las que tienen la "información" y las que hacen que esas minifiguras LEGO "cobren vida" en el juego cuando las coloquemos sobre la plataforma (hasta siete podremos colocar a la vez). Pero antes de empezar a jugar, hay que dedicar un rato a montar el citado portal con las piezas de LEGO incluidas. Cuando esté terminado y colocado, ya podremos empezar a disfrutar del citado desarrollo típico de los juegos LEGO, pero potenciado los distintos usos de la Toy Pad, que usaremos para superar algunos obstáculos que nos encontremos durante el desarrollo. Por ejemplo, en el combate contra la malvada Bruja del Oeste, hay momentos en los que paralizará a los personajes cuyas minifiguras estén en el lado izquierdo del Toy Pad. Para romper el hechizo, habrá que coger las minifiguras y ponerlas en el lado derecho del Toy Pad (sí, casi como en el combate contra Psycho Mantis en *MGS*). Y esto sólo es un ejemplo, ya que la Toy Pad se usará también para resolver puzzles, teniendo que colocar las minifiguras en lugares específicos de la plataforma para poder resolverlos.

Por si esto fuera poco, la experiencia *LEGO Dimensions* puede ampliarse hasta límites insospechados con los distintos Expansion Packs (que se dividen en Fun Packs, Level Packs y Team Packs). En sus correspondientes cuadros explicamos en qué consisten, pero cada nueva minifigura o vehículo que adquiramos podrá ser usada en la aventura principal de *LEGO Dimensions*.

Además, cada minifigura nos da acceso a un escenario "temático" llamado Mundo de Aventura que está fuera del modo Historia pero que nos permite explorar con libertad variados entornos abiertos, cada uno dedicado a la franquicia de la que proceda la minifigura (El Señor de los Anillos, La LEGO Película, etc.). Y todos los vehículos tiene tres variantes, con diferencias que notaremos también en el juego. Y aparte están los Level Packs, que añaden otros niveles extra centrado en ese personaje en concreto. Si te gusta LEGO, prepárate para disfrutar como un enano.

LEVEL PACKS
NUEVOS NIVELES

29,95 EUROS COSTARÁ CADA LEVEL PACK. Cada uno contiene una minifigura y dos vehículos o artilugios (reconstruibles 3 en 1 y que presentan diferencias no sólo estéticas sino también a la hora de jugar, como hemos dicho en el cuadro de arrba) y, además, desbloquea niveles exclusivos de la ambientación correspondiente. Pero ojo, son aventurras centradas en estos personajes que van aparte de la aventura y del llamado "Mundo de Fantasía" (que podremos explorar con cada minifigura que registremos).





LEVEL PACK REGRESO AL FUTURO
Marty McFly vuelve a Hill Valley montado en su aeropatín y con una pequeña versión del DeLorean (que en realidad son tres).



LEVEL PACK PORTAL 2
Maneja a Chell en otro reto en los pasillos de Aperture Science. Con su pistola de portales, un Companion Cube y una Sentry Turret.

TEAM PACKS

EN EQUIPO SE JUEGA MEJOR

TAMBIÉN EL 9 DE SEPTIEMBRE se estrenarán en nuestro país los Team Packs, que costarán 24,95 cada uno. Es más caro que los ya mencionados Fun Packs pero si te molan estas franquicias merecen la pena, ya que cada uno incluye dos minifiguras y dos artilugios o vehículos. Y todos los vehículos de *LEGO Dimensions* tienen tres versiones en una. Es decir, que con las mismas piezas podremos construir hasta tres variantes que, ojo, no sólo cambiarán la estética del vehículo sino que ofrecerán distintas funcionalidades dentro del juego. En cuando a las instrucciones de montaje de los vehículos, no las busquéis en papel porque aparecerán dentro del propio juego.



TEAM PACK DC COMICS
El mayor enemigo de Batman llega acompañado de HarleyQuinn con sendos vehículos 3 en 1 "marca de la casa".



TEAM PACK JURASSIC WORLD
El Team Pack de Jurassic World incluye a Owen, un guardia de contención, un velociraptor y la famosa girosfera de la peli.



TEAM PACK LEGO NINJA GO
Elige a Cole y a Kai y desata el poder de sus habilidades de Spinjitzu y sus armas doradas. Con dos vehículos y sus tres variantes.



TEAM PACK SCOOBY-DOO
Scooby-Doo y su no menos asustadizo amigo Shaggy llegan con la mítica furgoneta Mystery Machine y un "emparedado" gigante.

TEMÁTICOS



LEVEL PACK MIDWAY ARCADE
Entornos dedicados a clásicos de Midway para explorar junto a Gamer Kid, la recreativa de *Defender* y el coche de *Spy Hunter*.



LEVEL PACK CAZAFANTASMAS
¿A quién vas a llamar? Pues al incorregible Peter Venkman que llega a bordo del Ecto-1 y con la trampa para cazar espectros.



LEVEL PACK DOCTOR WHO
Ayuda al Doctor en otra aventura espacio-temporal en clave de LEGO en la que no faltarán la TARDIS y el perrete robótico K-9.



LEVEL PACK LOS SIMPSONS
Una disparatada aventura protagonizada por Homer que incluye su famoso automóvil rosa de la serie de TV y la Taunt-o-Vision.



Una de las novedades serán los Story Packs, que incluirán minifigura, vehículo, un nuevo portal para montar y la adaptación en clave de LEGO de la película correspondiente.

UN FUTURO MUY PROMETEDOR

LOS EXPANSION PACK QUE VENDRÁN

El 9 de septiembre saldrán de una tacada todos los packs que ya están a la venta en otros países pero... ¿qué pasa con las novedades anunciadas más recientemente o en el pasado E3? Pues que también saldrán, aunque aún no han confirmado las fechas (la intención es que salgan a la vez que en el resto de Europa). En cualquier caso, más tarde o más temprano los veremos por aquí.



STORY PACK CAZAFANTASMAS (2016)
La reciente peli de Cazafantasmas y Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos serán los dos primeros Story Packs. Costarán 49,95€.

JUEGOS FREE TO PLAY EN PS STORE

JUEGA ¡GRATIS! EN TU PS4

Para disfrutar como locos con nuestra PS4 no hace falta dejarse un riñón en juegos. En este reportaje os mostramos los mejores títulos free-to-play que podéis encontrar en PS Store. ¡Id haciendo espacio en vuestro disco duro!



La acción es trepidante y las partidas son bastante largas, llegando a durar más de una hora.



PS4 | EPIC GAMES | MOBA-ACCIÓN | 16 DE AGOSTO (BETA ABIERTA)

Paragon

El acceso anticipado y la beta abierta de *Paragon* nos permite comprobar algunas de las virtudes de este prometedor juego de acción y estrategia.

Epic Games, los creadores de Unreal, ya tienen casi lista su nueva gran apuesta para consolas. En esta ocasión el estudio ha apostado por idear un MOBA (multiplayer online battle arena) con un gran componente de acción. Las contiendas tienen lugar en Ágora, un mundo de fantasía que ya hemos podido conocer "en vivo" gracias al acceso anticipado del que han disfrutado todos los miembros de PS Plus durante el mes de julio. ¿Os lo perdisteis? Tampoco sufráis en exceso, ya que el 16 de agosto se inicia el periodo de beta abierta y, además, aquí estamos nosotros para contaros en qué consiste *Paragon*.

El primer requisito para acceder a su universo es hacerse con un "Pack de Fundadores", o lo que es lo mismo, con algunos de los héroes que podemos manejar durante el juego. El básico incluye tres personajes: Murdock, Rampage y Gadget, más que suficiente para que demos nuestros primeros pasos en el peligroso mundo de Ágora, único mapa al que tenemos acceso de momento. La mayor peculiaridad de este escenario es que tiene tres calles principales, separadas entre sí por una jungla a la que también podemos acceder, y que están fuertemente protegidas por enemigos, torretas y muchos peligros más. ¿Nuestro objetivo? Lo habéis adivinado: cruzar por cualquiera de estas calles para alcanzar (y destruir) la base enemiga, algo nada fácil. Por suerte, contamos con la ayuda de nuestros compañeros de equipo y, casi igual de importante, con una amplia colección de cartas de habilidad.

Desde nuestra base, nada más empezar la partida, debemos seleccionar las cartas con las que queremos equiparnos y que varían considerablemente las habilidades y características de nuestro héroe, por lo que toca elegir cuidadosamente dependiendo de la estrategia que queramos seguir. A partir de ese momento, *Paragon* se desmarca ligeramente de otros MOBA gracias a un ritmo bastante elevado en sus enfrentamientos y, a la vez, a unas partidas muy profundas y que pueden llegar a superar la hora de duración. Técnicamente muy espectacular, lo nuevo de Epic Games todavía no tiene muy desarrollada su tienda online, pero ya podéis haceros con 2 Packs de Fundadores diferentes y, por otro lado, con montos de monedas, que se pueden utilizar en el juego para adquirir aspectos, aumentos y otras ventajas.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 9,99 € a 79,99 €

QUÉ COMPRAS
Monedas y Packs de Fundadores, necesarios para conseguir héroes con los que jugar.

PICARÁS SI...
Si valoras su equilibrio entre acción y estrategia online, y su genial apartado gráfico.



Gráficamente, el juego luce muy espectacular, sobre todo para tratarse de un free to play.



Las tres calles del mapa están repletas de enemigos y peligros que tenemos que eliminar.



Los tanques son reproducciones de modelos reales y presentan un elevado nivel de detalle.





La tienda está muy bien organizada y nos permite adquirir todo tipo de contenido.



Un minijuego en 2D también está incluido en el juego. ¡Es bastante entretenido!

PS4 | WARGAMING | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

World of Tanks

Las batallas de tanques más multitudinarias te esperan en este divertido juego free to play... ¡todo un cañonazo de diversión para tu consola!

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 4,99 € a 64,99 €

QUÉ COMPRAS
Monedas de oro para adquirir mejoras y paquetes con nuevos tanques y más ventajas.

PICARÁS SI...
No soportas caer una y otra vez en las batallas a manos de unos tanques más poderosos.

Los tanques tuvieron un papel decisivo en la Segunda Guerra Mundial, y ahora, tras más de 70 años esperando a su nuevo momento, estos colosos blindados han saltado a un nuevo escenario: los circuitos de PS4, donde *World of Tanks* nos propone unas frenéticas escaramuzas a través de internet contra todo aquel que ose acceder a sus servidores, o lo que es lo mismo, a pilotar en tercera persona un tanque fuertemente armado contra otros jugadores dispuestos a hacernos chatarra. Algo que, por cierto, sucede bastante a menudo... Y es que la naturaleza free to play del título de Wargaming hace que al principio del juego solo tengamos disponibles algunos tanques con reducida capacidad de ataque, defensa y movimiento. Con cualquiera de ellos nos toca saltar a sus batallas online, de hasta 30 jugadores simultáneos, y que se disputan en unas arenas repletas de elementos con los que interactuar, como rampas o pasadizos, y que aportan un interesante componente de estrategia a sus partidas.
Así, los más ágiles carros ligeros resultan ideales para hacer rápidas incursiones en territorio enemigo o para actuar como señuelos, mientras que los tanques más poderosos se muestran letales a larga distancia, lo que hace que la cooperación resulte fundamental. Según vamos ganando batallas (y dependiendo de nuestra actuación en cada una de ellas) obtenemos experiencia y dinero que nos permiten mejorar nuestro tanque y adquirir nuevas mejoras, como diferentes tipos de munición, blindajes más poderosos y un enorme número de accesorios o ventajas más. Poseer un nivel alto y un buen equipo es absolutamente determinante en unas partidas bastante exigentes y en las que, casi siempre, nos topamos con enemigos con nivel superior al nuestro.

Alcanzar los niveles superiores de forma gratuita, aunque posible, resulta bastante tedioso y requiere de un gran número de horas (y de encontronazos con tanques contra los que no tenemos nada que hacer), por lo que es posible acelerar este proceso a través de los diferentes packs que podemos adquirir con dinero real, y que van desde 4,99 € del paquete básico de oro hasta los 64,99 € que cuesta el Megapaquete de la Independencia, que incluye, entre muchas otras cosas, dos poderosos carros de Nivel VIII... Vamos, unas auténticas bestias pardas. *World of Tanks* se actualiza constantemente y siempre hay retos y eventos por tiempo limitado. Además, tiene miles de jugadores, por lo que nunca te encontrarás solo en el campo de batalla.

PS4 | HARDSUIT LABS | FPS | YA DISPONIBLE

Blacklight: Retribution

Los soldados más personalizables arrasan con todo en esta intensa guerra urbana futurista.

Los juegos de acción en primera persona son uno de los géneros con más representación dentro del mercado multijugador, pero *Blacklight: Retribution* pretende desmarcarse del resto ofreciendo unas partidas repletas de acción y en las que no tenemos un segundo de descanso. En su versión de inicio, el juego nos da acceso a todos los mapas y modalidades, que son los habituales del género: duelos por equipos, "deathmatchs... Con nuestras victorias obtenemos CP, la moneda de cambio que nos da acceso a nuevas armas, munición, recargas de salud... ¡y hasta a un robot gigante, o mecha!

En la mayoría de ocasiones el sistema de nivelado de partidas funciona bastante bien, por lo que no es necesario desembolsar dinero real para conseguir un buen número de horas de diversión sin pasar por caja. Pero, claro, la naturaleza free to play del juego está ahí y todo resulta mucho más fácil (y divertido) si invertimos unos cuantos euros. Si nos decidimos a ello, tenemos disponibles varios paquetes de Zcoins (la moneda que sólo se puede conseguir pagando), y que van desde los 4,99 € (500 Zcoin) a los 10.000 (más 2.000 de regalo) que obtenemos si nos dejamos la friolera de 99,99 €. ¡Ser el mejor equipado tiene su precio!



Las compras dentro del juego nos permiten hacernos con nuevas armas y Zcoins.







El ritmo de sus partidas es bastante alto y los intensos tiroteos son continuos.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 4,99 € a 99,99 €

QUÉ COMPRAS
Paquetes de Zcoins, la moneda que nos permite acceder a las principales mejoras del juego.

PICARÁS SI...
Si eres de los que siempre quieren saltar al campo de batalla con el mejor equipamiento.



PS4 | ADHESIVE GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

Hawken

Unos gigantescos robots se enfrentan en 11 mapas diferentes, en los que encontramos algunos modos de juego habituales en los títulos online. El ritmo de las refriegas es pausado, debido en gran parte al enorme tamaño de los "mechas-, pero también hay muchas dosis de acción... ¡gratis! Y es que este juego tiene una generosa curva de progresión que nos permite prescindir de los micropagos durante una gran cantidad de tiempo.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 4,99 € a 99,99 €

QUÉ COMPRAS
Cantidades de MC, la moneda del juego que permite desbloquear armas, mechas y otras mejoras.

PICARÁS SI...
No eres muy paciente y quieres acceder a lo mejor sin echar muchas horas.



PS4 | 505 GAMES | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE

Battle Islands

La estrategia bélica, con un aire desenfadado, es la piedra angular de este título, en el que tenemos que gestionar nuestros propios recursos, crear diferentes infraestructuras y, por supuesto, saltar al campo de batalla, que en esta ocasión está ambientado en la SGM. El juego sigue los cánones de los clásicos de la estrategia, pero con un estilo simplificado y, quizás, demasiado enfocado a que pasemos por caja con más frecuencia de la deseada.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 1,75€ a 8,99 €

QUÉ COMPRAS
Desde pequeñas pepitas a enormes lingotes de oro. Querrás aligerar los tiempos de espera.

PICARÁS SI...
Consigues engancharte en las primeras partidas, que son menos restrictivas.



Los escenarios tienen un tamaño enorme y albergan a un gran número de jugadores.



PS4 | DAYBREAK GAME COMPANY | SHOOT EM UP | YA DISPONIBLE

PlanetSide 2

¿Batallas multitudinarias en enormes escenarios, a pie y a bordo de vehículos y con un gran componente estratégico? ¡Mola!

Reimaginar el primer *PlanetSide*, que salió en 2003 y adaptarlo a las nuevas posibilidades que brinda la tecnología actual fue el objetivo de Daybreak Game Company con este título. Y, desde luego, podemos decir que lo han conseguido con creces. Los que conozcáis el original no tendréis problemas para reconocer a las 3 facciones disponibles: Vanu, Terran y Rebeldes del Nuevo Conglomerado. Elegir en cuál de ellas alistarse es nuestra primera gran decisión en *PlanetSide 2*, y la exigua información que aporta el juego sobre ellas hace que nos guiemos más por nuestra intuición que por estrategia. Esta misma sensación nos invade al acceder por primera vez a los enormes campos de batalla, distribuidos en diferentes continentes, ya que los tutoriales de inicio no son muy extensos, lo que propicia que, en las primeras partidas, no sepamos muy bien cómo actuar y que caigamos continuamente.

Eso sí, si nos armamos de paciencia y le dedicamos unas cuantas horas, *PlanetSide 2* pronto empieza a demostrar el enorme potencial de sus partidas de hasta 64 jugadores simultáneos: distintas clases para elegir (médico, soldado de asalto ligero, ingeniero...), armas de todo tipo, vehículos terrestres y aéreos... las posibilidades y magnitud de las batallas son brutales, y la cooperación entre todos los miembros de un mismo equipo resulta fundamental a la hora de hacerse con la base enemiga. Hablando ya de su modelo de negocio y de cuánto puede afectarnos al bolsillo, *PlanetSide 2* nos permite disfrutar muchas horas sin invertir dinero gracias a su sistema de progresión y a nuestras ganancias de Battle Cash, la moneda del juego. Pero, por su parte, podemos acelerar nuestro progreso gracias a los packs de Battle Cash, los paquetes de inicio, que nos aportan armas y potenciadores, o incluso un sistema de suscripción mensual, que nos aporta un 50% más de experiencia y recursos, entre otras ventajas. Y con ventajas, todo es más fácil.



OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 14,99 € a 99,99 €

QUÉ COMPRAS
Paquetes de inicio y de Battle Cash, y suscripciones premium de pago mensual, trimestral o anual.

PICARÁS SI...
Si eres un loco de los shooter multijugador con batallas masivas.



Potenciadores de experiencia son algunos de los elementos que podemos comprar en su tienda.



Personalizar nuestro personaje es clave para enfrentarnos a las contiendas con garantías.

PS4 DIGITAL EXTREMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

Warframe

La batalla entre los Tenno y los Grineer sigue tan candente como el primer día. ¿Listo para saltar a la acción?

Uno de los abanderados del modelo free-to-play en PS4 sigue dando guerra casi 3 años después del lanzamiento de la consola. *Warframe* es un shooter futurista en tercera persona que enfrenta a dos especies alienígenas: los Tenno y los Grineer. En realidad, el sencillo argumento sirve de excusa para el verdadero plato fuerte: los combates de hasta 8 jugadores online.

Manejando a un soldado Tenno, disponemos de un arma principal y otra secundaria (a las que debemos sumar una poderosa katana) que resultan fundamentales para realizar las distintas misiones, que en su mayoría nos proponen ir del punto A al B mientras luchamos con todo lo que se nos pone delante. Nuestras victorias nos proporcionan Platinum, que desbloquea mejoras, y que también podemos adquirir a través de micropagos. Con los micropagos podremos comprar equipamientos especiales, como el Prime.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 4,49 € a 129,99 €

QUÉ COMPRAS
Platinum, mods, equipamiento exclusivo... la variedad de micropagos es muy grande..

PICARÁS SI...
Te convence su idea y no te importa que técnicamente sea discreto.



Los ataques cuerpo a cuerpo tienen un gran peso en el desarrollo del juego.





Hay mucho de contenido de pago y hay que pagar para estar en lo más alto.



PS4 PETA | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

Kitten Squad

PETA, la asociación por los derechos de los animales, está detrás de este sencillo juego, en el que tenemos que superar una serie de misiones para rescatar a diversos animales de unos malvados robots. El gatito Squad, que porta armas como un "lanza-zanahorias", es el encargado de avanzar y disparar en unos simplones niveles con una dificultada algo desajustada y en los que podemos cambiar de aspecto gracias a los micropagos.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 0,79 € a 4,99 €

QUÉ COMPRAS
Kitten Coins, la moneda que usan estos cachorros para comprarse nuevo vestuario.

PICARÁS SI...
Eres un amante de los animales y quieres vestir al protagonista con looks molones.



PS4 505 GAMES | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE

Battle Ages

Evolucionar nuestra civilización desde el Neolítico hasta la Guerra Civil Americana es el ambicioso objetivo que nos propone este juego de estrategia, inspirado en los clásicos del género en PC, pero con una mecánica mucho más simplificada. El manejo de las unidades es muy intuitivo, pero al desarrollo le falta algo de "miga", sobre todo si no caemos en sus diversas microtransacciones, que agilizan muchísimo todas nuestras acciones.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 1,75 € a 89,99 €

QUÉ COMPRAS
Gemas de color morado con los acceder a nuevos edificios, objetos y ventajas...

PICARÁS SI...
Buscas un juego de estrategia sencillo y no tienes demasiada paciencia...


Invocar a temibles criaturas es nuestra principal baza para ganar en este juego de acción y rol.



El editor de personajes es bastante sencillo al principio y se echan en falta más opciones.

PS4 STORMBASIC MOBA YA DISPONIBLE

Invokers Tournament



Desarrollado en España, en este sencillo MOBA asumimos el papel de un hechicero que cuenta con la habilidad de transformarse en diferentes criaturas que, a su vez, disponen de diferentes poderes que podemos combinar. Con ellos debemos liarnos a tortas en su modo principal, o Torneo, que enfrenta a 2 equipos de 3 jugadores. Si se le dedica muchas horas es posible acceder a todas las mejoras, pero lo más rápido, es pasar por caja para obtener lo mejor lo antes posible, aunque no hay nada que no se pueda conseguir jugando.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 0,89 € a 9,99 €

QUÉ COMPRAS
Oro, pieles y hasta una suscripción mensual, que aporta prioridad en la búsqueda de partidas (y más).

PICARÁS SI...
Si quieres iniciarte en los MOBA y buscas un título sencillo dentro del género.





Los micropagos se pueden realizar directamente desde la tienda del propio juego.





Comprar piratas es la forma más rápida de hacerse con los personajes más completos.

PS4 VIRTUAL TOYS MOBA YA DISPONIBLE

Pirates: Treasure Hunters

Los piratas más personalizables abordan PS4 gracias a este MOBA del estudio español Virtual Toys. "Configurar" nuestro pirata, añadiendo amuletos con diferentes efectos a su collar, es la clave de este juego, que nos propone unas intensas batallas online 6 vs 6 desde una perspectiva cenital. Con un cuidado nivel de equilibrio en sus partidas, cada equipo debe derrotar al contrario utilizando todo tipo de armas, vehículos y las estratagemas más "piratas" que se les ocurran. De inicio, el juego nos permite disputar muchas partidas y crecer, aunque de forma pausada, pero su tienda está bien surtida de monedas de oro y de diferentes paquetes, que incluyen diferentes Hunters, hechizos, monedas y emblemas, aunque su precio es algo desequilibrado.



OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 4,49 € a 99,99 €

QUÉ COMPRAS
Cofres de monedas de oro y paquetes de contenido, que incluyen todo tipo de mejoras.

PICARÁS SI...
Si te apasiona el mundo de los piratas y siempre has soñado con pertenecer a su gremio.



PS4 | EDGE OF REALITY | SHOOT EM UP | YA DISPONIBLE

Loadout

Que no os engañe su aspecto desenfadado, las escaramuzas de este juego son tan frenéticas como violentas. ¡Y con armas personalizadas!

Personalizar nuestras armas hasta límites insospechados es el principal elemento diferenciador de este juego de acción en primera persona, que toma elementos de clásicos como *Unreal Tournament*.
Para fabricar un arma lo primero es elegir su clase: rifle, lanzacohetes, pulso o rayo y, a partir de ahí, dejar volar nuestra imaginación instalando las cientos de piezas que encontramos en el taller. Por si esto fuera poco, también podemos evolucionar nuestras creaciones a través de un árbol tecnológico, que a su vez también nos permite personalizar la apariencia de nuestro personaje o sus burlas a los rivales.
Para acceder a estas mejoras nos toca ganar dinero, o Spacebux, en unas vertiginosas batallas online que incluyen varios modos distintos, desde el típico "deathmatch" a partidas cooperativas contra bots. El juego es bastante generoso con sus contenidos gratuitos, pero, como es habitual, la compra de Spacebux hace que nos resulte mucho más fácil mejorar.

OJO CON...
MICROPAGOS Desde 4,99 € a 49,99 €
QUÉ COMPRAS Cantidades industriales de Spacebux, con los que podemos adquirir nuevo contenido.
PICARÁS SI... Quieres acceder a las mejores piezas para crear unas armas que marquen la diferencia.



Personalizar armas hasta límites insospechados es el sello de identidad de *Loadout*.







Piezas, avatares y muchos objetos más se pueden comprar desde la tienda del juego.





PS4 | DISNEY | PUZLE | YA DISPONIBLE

Frozen Free Fall: Batalla de bolas de nieve

Los personajes de "Frozen", la genial peli de Disney, se lían a bolazos de nieve en este juego, en el que tenemos que juntar gemas de colores al más puro estilo *Candy Crush Saga*. Con 195 niveles incluidos, la tónica free-to-play nos permite adquirir diferentes packs de ventajas, como vidas extra o poderes especiales que nos facilitan superar los niveles.

OJO CON...
MICROPAGOS Desde 4,99 € a 49,99 €
QUÉ COMPRAS Paquetes de ventajas que incluyen elementos como vidas, picahielos o bolas de nieve.
PICARÁS SI... Eres un fan de la película y te gustan los clásicos juegos de puzles "de colores".



PS4 | 505 GAMES | PUZLE | YA DISPONIBLE

Gems of War

Los creadores de *Puzzle Quest* nos presentan un nuevo juego que mezcla rompecabezas con elementos RPG. Sus batallas por turnos se desarrollan a través de niveles en los que debemos juntar gemas de colores, equipar cartas con diferentes efectos y adquirir experiencia para subir de nivel. Avanzar en el juego no es sencillo, y se nota el interés de sus creadores por vendernos los diferentes contenidos de pago, que son muy numerosos.

OJO CON...
MICROPAGOS Desde 1,75 € a 49,99 €
QUÉ COMPRAS Gemas, con las que comprar llaves mágicas, trajes o almas, así como paquetes de mejoras.
PICARÁS SI... Si no eres capaz de seguir con tu vida sin derrotar a ese enemigo que se resiste...



Acabar con la plaga del virus no es tarea fácil, pero contamos con un buen arsenal.





Los paquetes de contenido nos dan acceso a todos los mercenarios y mutantes.



Los humanos pueden equiparse con armaduras especiales para nivelar su resistencia a las bestias.

PS4 | SONY | MOBA | YA DISPONIBLE

Kill Strain

¿Luchar contra un virus que amenaza a la humanidad o sumarte a los mutantes infectados? No es una decisión fácil de tomar, pero sí muy divertida.

El estudio de Sony en San Diego firma este MOBA exclusivo para PlayStation 4 que sigue las bases habituales del género, pero las hace más accesibles para que cualquier tipo de jugador pueda disfrutarlo sin importar su experiencia previa en otros juegos online. La historia nos traslada hasta un escenario apocalíptico en el que un virus está mermando la población de humanos, o mejor dicho, haciendo que se conviertan en terribles bestias que, a su vez, sólo piensan en infectar a otros humanos. Para paliar esta situación acuden los mercenarios, que van fuertemente armados, pero que son mucho más débiles respecto a los monstruos mutantes.

Para compensar esta desventaja en el bando humano, *Kill Strain* propone unas partidas a tres bandas entre dos grupos de mercenarios, con cinco miembros cada uno, y otro de mutantes, con tan solo dos integrantes. Al principio de cada partida cada uno de los "equipos" parte de un lugar diferente del mapa, y el objetivo de cada uno de ellos es bien distinto; los mercenarios deben capturar cuanto antes el "Strain Miner", un edificio en el que encontramos elementos necesarios para luchar contra el virus, mientras que, por su parte, los mutantes deben centrarse en expandir su cepa y, con suerte, infectar a algún incauto humano para sumarlo a sus filas.

El desarrollo de las partidas, que se muestran desde una perspectiva cenital, es bastante pausado y en él prima más la estrategia que la acción desenfrenada. Además, lo cierto es que existente bastante desequilibrio entre el poder de las bestias y el de los humanos, por lo que en muchas ocasiones nos hemos topado con jugadores que prefieren "morir" directamente al inicio para cambiar de bando y manejar a uno de estas colosales bestias. Tampoco ayuda demasiado en este aspecto que, de momento, solo haya un mapa disponible y el resto de contenido sea algo escaso, algo que desde Sony han prometido subsanar a través de próximas actualizaciones.

En lo referente a sus micropagos, *Kill Strain* ofrece oro, que nos permiten adquirir diferentes objetos, así como un paquete de corporación, que nos garantiza el acceso directo a todos los mercenarios y bestias disponibles ahora y en el futuro.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 4,99 € a 49,99 €

QUÉ COMPRAS
Diferentes montos de oro con el que obtener mejoras y un paquete con todos los personajes.

PICARÁS SI...
Si quieres conseguir los mejores objetos y acceder a todos los mercenarios y mutantes.

Los mutantes son unos seres realmente poderosos... ¡es muy difícil acabar con ellos!

PS4 | GAJIN ENTERTAINMENT | SIMULADOR | YA DISPONIBLE

War Thunder

La recreación de los combates de la Segunda Guerra Mundial alcanza gran realismo en este completo simulador.



Las Águilas de Oro, de venta en la tienda, nos permiten desbloquear ,nuevo contenido.

El simulador de combate aéreo más realista que podéis encontrar en PS4 se estrenó a finales de 2013 en PS Store, momento en el que ya nos convenció gracias a su propuesta MMO y al mimo con el que sus creadores han recreado las refriegas de la Segunda Guerra Mundial. Por si esto fuera poco, las constantes actualizaciones que ha recibido el juego han ampliado enormemente su propuesta, siendo una de las añadidos más importantes la incorporación de tanques, lo que nos permite también disputar intensos combates en tierra a bordo de estos colosos de metal. Con una factura técnica impecable, la versión de entrada de *War Thunder* ofrece decenas de horas de diversión gracias a un equilibrado sistema free to play, que nos permite progresar de forma bastante natural, aunque para acceder a los mejores aviones y tanques nos toca pasar por caja. Los precios de algunos de estos vehículos es muy elevado, y existen tanques que rondan los 40€, aunque, eso sí, incluyen otros extras, como monedas del juego.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 5,99 € a 99,99 €

QUÉ COMPRAS
Nuevos tanques y aviones, y Águilas de Oro, la moneda de cambio en el juego.

PICARÁS SI...
Eres un entusiasta de la simulación más realista en la Segunda Guerra Mundial.



El realismo de los combates es muy elevado, y su recreación es de lo más espectacular.



PS4 | DIGITAL LEISURE | PUZLE | YA DISPONIBLE

The Four Kings Casino and Slots

Ir a un casino abarrotado de gente sin salir de casa es posible gracias a este MMO, en el que podemos jugarnos la pasta al póker, dados, blackjack o bingo, así como dejarnos caer por su club VIP... si es que obtenemos los privilegios (o fichas) suficientes. Para empezar a jugar tenemos una cantidad reducida de dinero, que podemos ampliar (con dificultad) en sus diferentes juegos... o dejarnos llevar y comprar más con dinero real.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 0,99 € a 19,99 €

QUÉ COMPRAS
Fichas para apostar o jugar en sus diferentes mesas y máquinas tragaperras..

PICARÁS SI...
Eres de los que se deja la tarjeta de crédito en casa cuando va al casino.



PS4 | VALKYRIE ENT. | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE

GUNS UP!

Gestionar los recursos de un ejército cuyas tropas actúan de forma automática es nuestro cometido en este juego de estrategia a tiempo real. Para ello, y a través de sencillos menús, construimos edificaciones, como un cuartel general, tomamos decisiones tácticas y potenciamos nuestras tropas con el reducido oro que obtenemos con cada victoria, lo que nos "invita" a caer en sus micropagos, que nos llenan la saca rápidamente.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 1,99 € a 49,99 €

QUÉ COMPRAS
Oro, oro y más oro con el que construir más y mejores infraestructuras..

PICARÁS SI...
Te gustan los juegos de estrategia sencillos y muy directos.



Los combates son muy numerosos, y su estilo es bastante rápido y directo.



Comprar gemas es la manera más rápida de conseguir las mejores ventajas del juego.

PS4 | HI-REZ STUDIOS | MOBA | YA DISPONIBLE

SMITE

Enfrentar a deidades de varias mitologías es la propuesta de este MOBA, que apuesta por unos combates 5 vs 5 desde una perspectiva en tercera persona, lo que contribuye a potenciar las dosis de acción y a dar protagonismo a los combates. Con más de 70 dioses disponibles, cada uno con unas características muy distintas, el juego ofrece varios modos de juego que nos permiten disfrutar durante bastante tiempo y desbloquear nuevo contenido a base de jugar, pero, como siempre, sus micropagos son la manera más rápida y directa de conseguir nuevos dioses y gemas.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 6,49 € a 129,99 €

QUÉ COMPRAS
Un paquete que desbloquea todos los dioses y cofres de gemas, con los que comprar contenido.

PICARÁS SI...
Buscas un MOBA rápido y directo, y te gusta su ambientación mitológica.



La vista cercana hace que los combates sean mucho más espectaculares.







Los micropagos se gestionan a través de un intuitivo menú dentro del propio juego.



PS4 | SONY | MMO | YA DISPONIBLE

DC Universe Online

Crear un superhéroe y personalizado es nuestro primer paso en este MMORPG, que huye de elementos "engorrosos" y se centra casi totalmente en la acción que proporcionan sus continuos combates. Elegir bien nuestro aspecto, pero sobre todo nuestros poderes iniciales es algo fundamental, ya que el estilo de juego varía considerablemente dependiendo de las características del personajes. Una vez perfilado, saltamos a un enorme mapa en el que tenemos que realizar diferentes misiones, localizar coleccionables y, por supuesto, adquirir experiencia para subir de nivel. Si queremos acelerar el proceso, en su tienda encontramos diversos packs que nos permiten desbloquear todo más rápido que Flash.

OJO CON...

MICROPAGOS
Desde 4,99 € a 79,99 €

QUÉ COMPRAS
Dinero, nuevos poderes o episodios extra. ¡Una tienda muy bien surtida!

PICARÁS SI...
Siempre has querido convertirte en un superhéroe.

Pruébalos.... ¡gratis!

Demos, episodios gratuitos, versiones "light" de grandes juegos... Aquí os mostramos otras formas de echar muchas horas a vuestra PS4 mientras mantenéis intacto el grosor de vuestra cartera. ¡Así da gusto!



PS4 | KOEI TECMO

Dead or Alive 5 Last Round: Core Fighters

Esta versión "reducida" nos permite probar las peleas 1vs1 de *Dead or Alive 5* con un pequeño elenco de luchadores, eso sí, sin poder acceder al Modo Historia con ninguno de ellos.



PS4 / PS3 | TELLTALE GAMES

Tales from the Borderlands Ep. 1

Disfrutar gratis del primer episodio de la aventura ambientada en Pandora, el universo de *Borderlands*, es tan fácil como útil para comprobar si os convence la propuesta de Telltale Games.



PS4 / PS VITA | CAPCOM

Resident Evil Revelations 2 (Episodio 1)

El primer episodio, que recibe el nombre de Colonia Penal, de este survival horror incluye también el modo Asalto, por lo que su descarga se convierte en un regalo de lo más jugoso.



PS4 | ZEN STUDIOS

Zen Pinball 2

Este fantástico juego de pinball dispone de una versión gratuita que nos permite acceder a una mesa en la que poner a prueba nuestras habilidades. Si os convence su propuesta, podéis descargar muchas mesas más en PS Store. Algunas de ellas están ambientadas en Marvel o Star Wars.



PS4 | FARSHIGHT TECHNOLOGIES

The Pinball Arcade

La búsqueda del realismo más absoluto es la obsesión de los creadores de este juego de pinball, que en su versión completa incluye muchas de las mesas reales más famosas de la historia. Gracias a esta versión de prueba podéis echar unas partidas para comprobar la gran calidad que destila.



PS4 / PS3 / PS VITA | VOOFOO STUDIOS

Hustle Kings

El billar más realista en consola nos da la oportunidad de probar sus posibilidades gracias a una versión de prueba. Si os engancha la idea, podéis conseguir acceso ilimitado a todos sus modos de juego a través de diferentes compras, que cuentan con un precio bastante ajustado.



PS4 | KONAMI

PES 2016: My Club

El simulador de fútbol de Konami ofrece esta versión "trial" con la que saltar al terreno de juego sin desembolsar ni un euro. Incluye un número reducido de equipos, posibilidad de jugar partidos offline y acceso al modo My Club, un divertido mánager con el que crear nuestro propio equipo.



PS4 / PS3 | KOEI TECMO

Dynasty Warriors 8 Empires: Free Alliances

Conquistar la antigua China no es una tarea al alcance de todos, pero gracias a esta versión, que incluye los modos Edición y Libre, podéis tantear si tenéis las aptitudes necesarias para hacerlo.



PS4 | SQUARE ENIX

Final Fantasy XV: Platinum Demo

Mientras llega el 30 septiembre, fecha de lanzamiento de *FFV*, podéis conocer a Noctis y a algunos de sus compañeros gracias a esta demo, que nos permite probar las nuevas mecánicas.



PS4 | CAPCOM

Resident Evil 7 (Demo)

Aún no sabemos demasiado sobre *Resident Evil 7*, pero esta demo técnica, que es independiente de la versión final, sirve, además de para hacernos pasar un poco de miedo, para que intuyamos qué dirección va a tomar Capcom con esta esperadísima nueva entrega del survival horror.



PS4 | TEAM NINJA

Nioh

Tras disfrutar de su primera demo hace pocos meses, el 23 de agosto estará disponible la segunda demostración de Nioh, la aventura de acción en tercera persona que nos relatará del primer ninja occidental. ¡Estad atentos porque sólo estará disponible hasta el 6 de septiembre!



PS4 | WARNER BROS.

LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza

Los siempre divertidos LEGO ya tienen su propia versión de la última película de Star Wars. ¿Queréis saber cómo luce su particular reimaginación del film? ¡Pues corred a descargar esta demo!

NOVEDADES

Play mania



PÁGINA 46

DEX

Este RPG de acción de ambientación cyberpunk y desarrollo bidimensional nos pone en la piel de una chica a la que una misteriosa corporación quiere ver muerta.



PÁGINA 48

Adr1ft. En esta odisea, encarnamos a una astronauta perdida entre los restos de su destruida estación espacial. Tendremos que encontrar una forma de repararla para volver a la Tierra, tirando de bombonas de oxígeno mientras experimentamos lo que es el vértigo.



PÁGINA 49

Arcade Land. Esta propuesta indie reinterpreta juegos clásicos, como *Pac-Man, Arkanoid, Space Invaders, Frogger* y *Snake*, pero su mayor virtud está en que está pensado para que personas con parálisis cerebral puedan jugar moviéndose ante la PS Camera.



PÁGINA 51

Furi . Este juego indie se centra, exclusivamente, en batallas contra jefes finales, que suponen un auténtico desafío. El desarrollo de los combates combina disparos y golpes cuerpo a cuerpo con una katana, de modo que es vital aprenderse las rutinas de los rivales.

LOS VIDEOJUEGOS NO SON PARA EL VERANO

Las vacaciones estivales son la época del año en la que más tiempo tiene la gente para jugar, pero, por desgracia, las compañías se las toman también de relax y el ritmo de lanzamientos decrece de forma alarmante, en parte porque guardan fuerzas para el jugoso periodo prenavideño. El 23 de agosto, se pondrá a la venta el prometedor *Deus Ex: Mankind Divided*, pero aún no hemos tenido acceso a él, como tampoco lo hemos tenido a *No Man's Sky*, así que los someteremos a nuestra lupa en el próximo número. Mientras tanto, podéis echar mano de algunas propuestas de clase media, como *Dex*, *Adr1ft*, *Arcade Land*, *Furi*, *I am Setsuna* o *JoJo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven*, que han llenado el vacío con dignidad. Si estáis con la fiebre por "Los cazafantasmas", tras haber visto la nueva película, lo mejor es que huyáis de su adaptación consolera, porque da miedo de verdad y despierta los viejos fantasmas de lo malo que puede ser adaptar un filme a los videojuegos sin unos mínimos valores de producción como sustento.

PS4

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

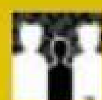
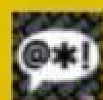
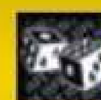


Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED



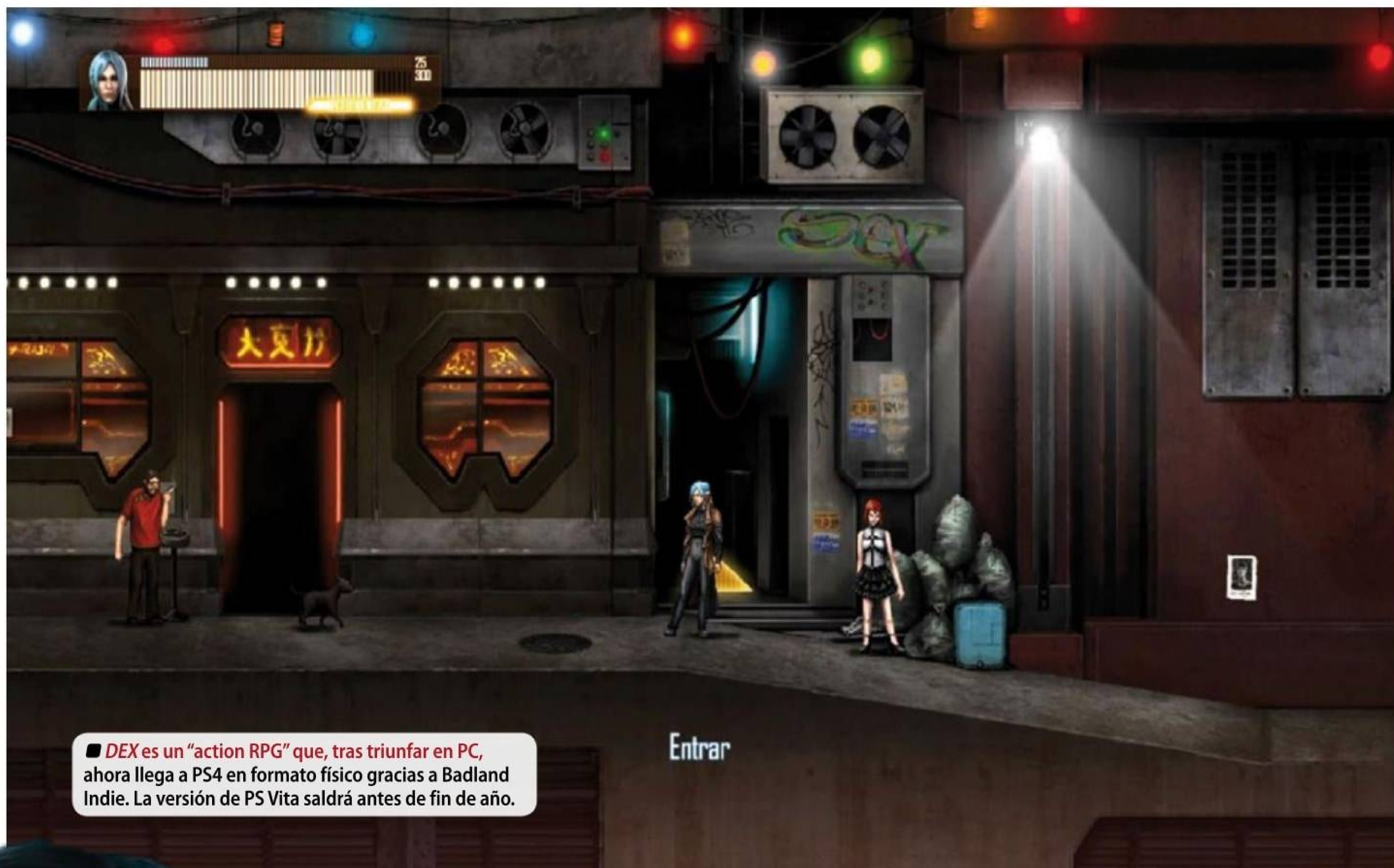


16

Género:
ROL DE ACCIÓN
Desarrollador:
DREADLOCKS
Editor:
BADLAND GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio Ed. Física:
19,95 €
Precio Ed. Digital:
19,99 €

JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

http://en.dreadlocks.cz/games/dex/



DEX es un "action RPG" que, tras triunfar en PC, ahora llega a PS4 en formato físico gracias a Badland Indie. La versión de PS Vita saldrá antes de fin de año.

¿SUEÑA PS4 CON **FUTURISTAS** JUEGOS DE ROL DE ACCIÓN?

DEX Enhanced Edition

El sello Badland Indie nos trae a PS4 en formato físico este "action RPG" con una ambientación "cyberpunk" que remite a clásicos como "Blade Runner".

Financiado a través de kickstarter, *DEX* es un juego de rol de acción de marcada ambientación "cyberpunk" desarrollado por el estudio checo Dreadlocks que salió para PC hace más de un año. Su propuesta fue lo suficientemente atractiva como para despertar el interés del sello Badland Indie, que ahora lanza en nuestro país una edición en formato físico para PS4 que incluye la banda sonora y extras en forma de DLC, como nuevos trajes para la protagonista de esta historia.

Y la protagonista de esta historia es Dex, una mujer "normal" (o eso cree ella) como tantas otras que vive en la megaurbe de Harbor Prime, hasta que un día descubre que una poderosa corporación llamada El Complejo la quiere muerta. Sin tiempo de mirar atrás, comenzaremos una frenética huida por los distintos distritos de la ciudad en busca de respuestas, con un desarrollo bastante variado ya que toca muchos "palos", aunque sin profundizar demasiado en ninguno de ellos.

DEX ofrece un planteamiento no lineal con misiones que desarrollan la historia y no pocas misiones optativas. Como si fuese un "metroidvania", nos moveremos por los distintos distritos interconectados, pudiendo volver atrás cuando queramos para, por ejemplo, abrir aquella cerradura de Nivel 2 que antes no podíamos abrir y ahora sí. Lo bueno es que contamos con bastante libertad para encarar las distintas misiones, pudiendo elegir entre la acción directa, el sigilo o incluso tirando de "verborrea" si desarrollamos lo suficiente nuestras habilidades de elocuencia y elegimos bien nuestras respuestas en las conversaciones. Lo malo es que el sistema de

Dex es una chica normal que de repente se ve perseguida por una poderosa megacorporación. ¿Por qué quieren matarla?

SOBREVIVIENDO EN LA **MEGAURBE** A CUALQUIER PRECIO



1 **SIGILO.** Con paciencia y habilidad, podremos ocultarnos de los enemigos y sorprenderles por la espalda. Es un método lento, pero seguro y efectivo.



2 **ACCIÓN.** Si las cosas se ponen feas, siempre podemos recurrir a los puñetazos o tirar de armas de fuego. Pero los combates son algo toscos



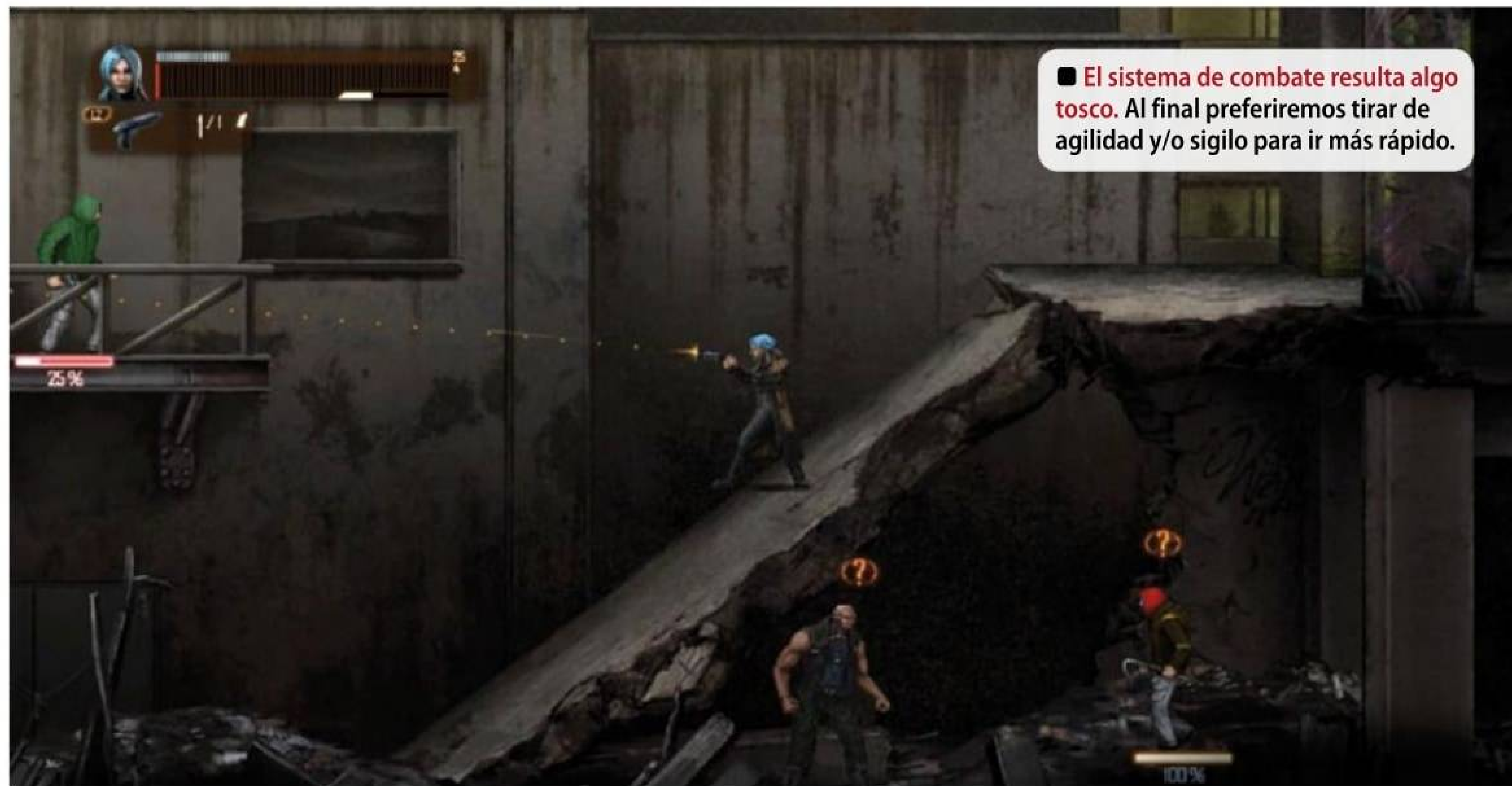
3 **ELOCUENCIA.** Según lo que digamos en las conversaciones, nuestro camino puede variar o podemos evitar una situación de enfrentamiento.



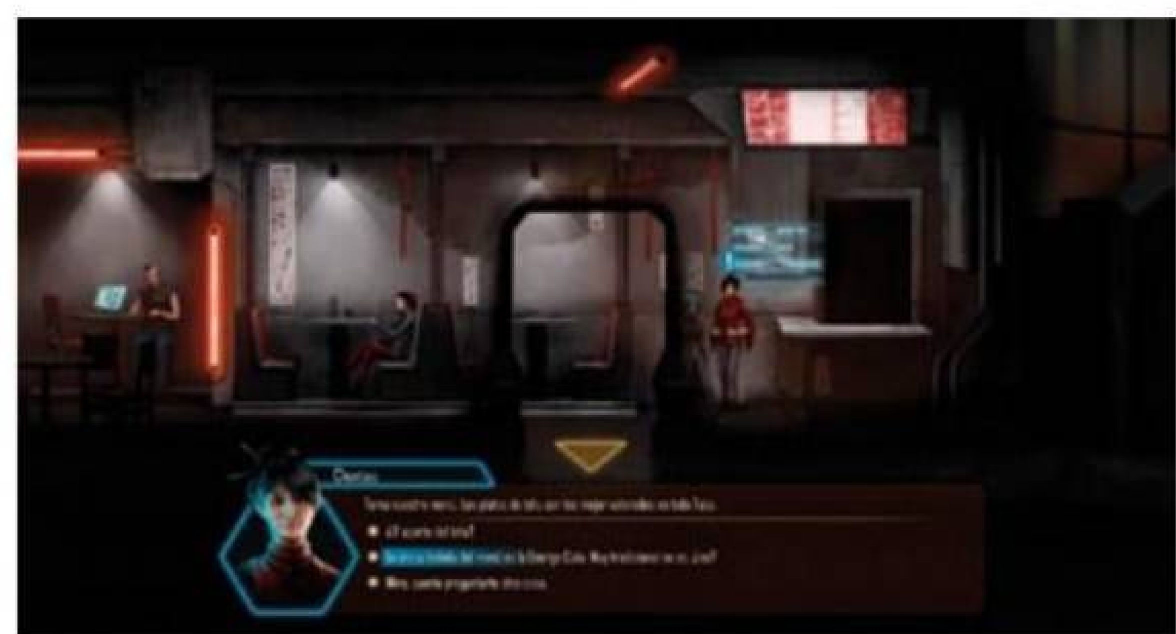
■ *DEX* apuesta por un desarrollo 2D con scroll lateral. Los fondos están bien detallados aunque la iluminación a veces falla.



■ El desarrollo no es lineal y podremos movernos libremente por los distintos suburbios interconectados entre sí (o viajar rápido).



■ El sistema de combate resulta algo tosco. Al final preferiremos tirar de agilidad y/o sigilo para ir más rápido.





***DEX* ofrece un desarrollo variado que engancha hasta el final, pero tiene sus limitaciones y algunos fallos técnicos.**

combate no termina de convencernos, con toscas peleas cuerpo a cuerpo y un sistema de apuntado para las armas de fuego que resulta algo farragoso de primeras al usar el segundo stick para apuntar. Por ello, lo más práctico termina siendo eliminar a los enemigos por la espalda o, más aún, atravesar los escenarios rodando para evitarlos.

Como en todo buen juego de rol, al avanzar obtendremos experiencia que nos permitirá desbloquear nuevas habilidades, a lo que se suma la posibilidad de ponernos distintos implantes cibernéticos. Y también podremos recurrir al pirateo en el ciberespacio, que se resuelve con curiosas secciones en plan "matamarcianos".

En cuanto al apartado técnico, su desarrollo en 2D nos deja unos fondos bastante detallados, con un zoom bastante resultón que deja al descubierto lo bello que es el pixel en su vista más cercana. Sin embargo, se le notan sus orígenes "humildes" en detalles como las limitadas animaciones de Dex al correr o en las sorprendentes caídas de frames puntuales, sobre todo en las secciones de pirateo.

Pero aún con sus fallos y limitaciones, *DEX* es un juego entretenido y bien planteado. Su historia, aunque bastante tópica, consigue mantener el interés durante las casi 10 horas que dura. Y mientras lo jugábamos, no podíamos dejar de pensar en lo bien que puede funcionar *DEX* en PS Vita (su versión saldrá más adelante, antes de que acabe el año). A poco que te guste el rollo "cyberpunk" lo vas a disfrutar y nos parece un buen aperitivo ante la llegada del muy prometedor *Deus Ex: Mankind Divided.*



■ Para piratear con éxito hay que sobrevivir a curiosas secciones en plan matamarcianos... que sufren inexplicables ralentizaciones.



■ *DEX* ofrece un zoom manual que acerca la acción, aunque deja al descubierto el pixel en toda su belleza y reduce nuestra visión-

» MEJORANDO A NUESTRA HEROÍNA

Como buen juego de rol de ambientación "cyberpunk", no podían faltar ni la mejora de habilidades usando la experiencia ni los implantes cibernéticos que ampliarán nuestras capacidades. Eso sí, no es tan profundo como otros juegos en este sentido. Unos lo agradecerán, otros no tanto...



EXPERIENCIA. Cumpliendo misiones secundarias obtendremos experiencia que nos permitirá subir de nivel a Dex.



MEJORAS. Hay 8 tipos de atributos que pueden mejorarse: Resistencia, Regatear, Pirateo... Dan acceso a nuevas habilidades.



IMPLANTES. Nos permitirán mejoras como saltar más alto, dar puñetazos "eléctricos", que las cámaras no nos vean...

VALORACIÓN

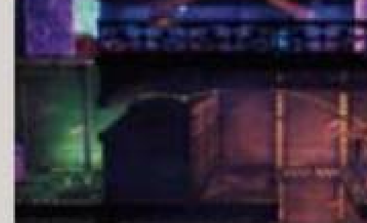
» LO MEJOR

Historia que atrapa, desarrollo variado y bastante asequible aunque no seas muy "rolero".

» LO PEOR

Los acérrimos del género pueden verlo algo simple. Algunas limitaciones y fallos técnicos.

Te gustará + que... FLASHBACK (PS3)



Te gustará − que... DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



74	**» GRÁFICOS** Muy bien en lo artístico, aunque con sus limitaciones y fallos técnicos.
80	**» SONIDO** Voces en inglés y apropiada BSO que tendrás en CD si lo pillas en físico.
82	**» DIVERSIÓN** A poco que te guste la ambientación "cyberpunk", lo vas a disfrutar.
79	**» DURACIÓN** Te puede durar entre 8 y 10 horas. Depende de lo que te entretengas.
NOTA 78	Un variado "action RPG" que te enganchará a poco que te guste la ambientación "cyberpunk" y a pesar de sus limitaciones.



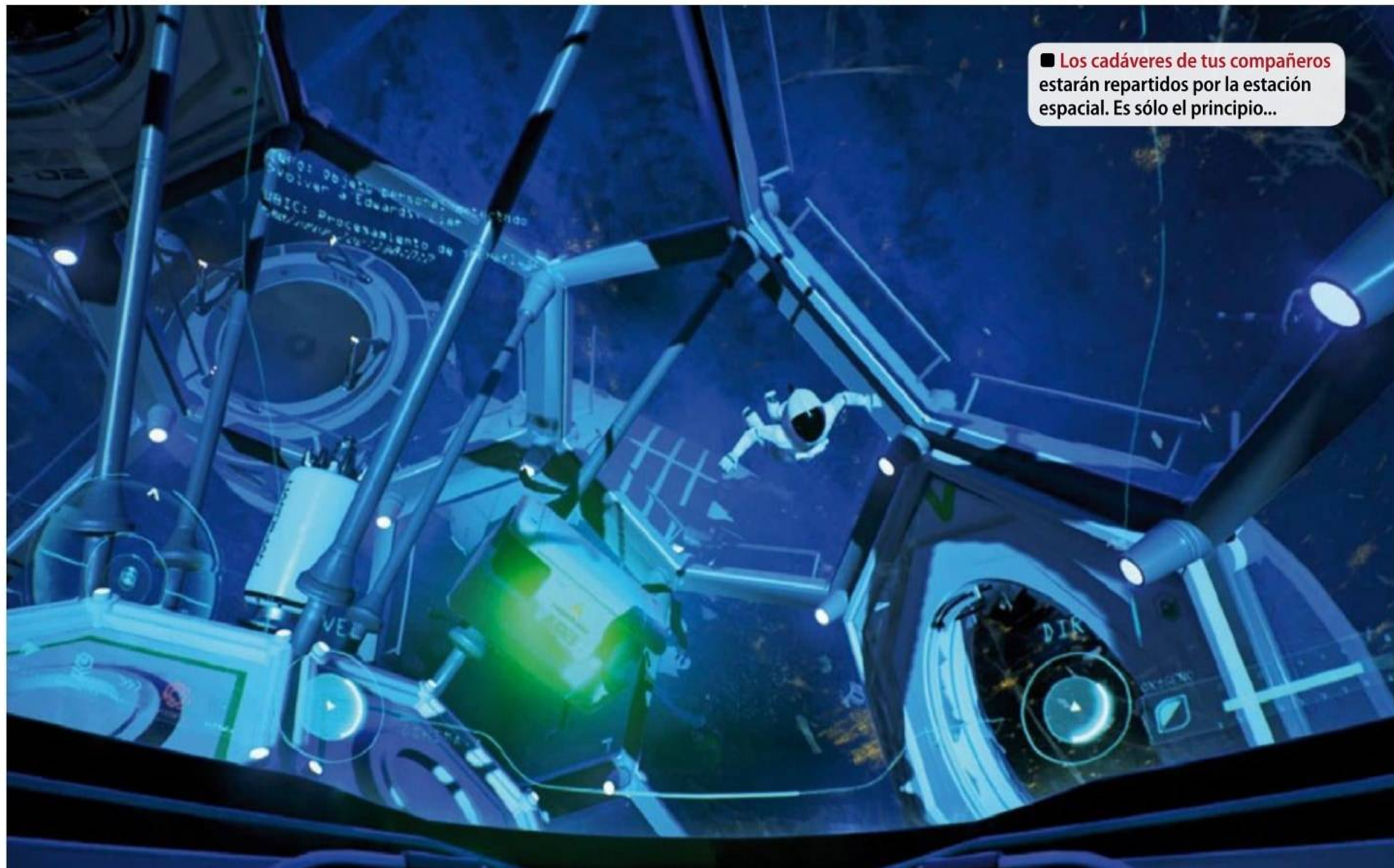




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **THREE ONE ZERO**
Editor: **505 GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**

JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: -
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: INGLÉS
BLU-RAY: NO	RESOLUCIÓN: 1080 P

http://www.adr1ft.com/


Los cadáveres de tus compañeros estarán repartidos por la estación espacial. Es sólo el principio...

EN UNA **ESTACIÓN ESPACIAL,** NADIE OIRÁ TUS **GRITOS**

ADR1FT

Ponte en la piel de Alex Oshima, única superviviente entre los restos de la estación Northstar IV, y haz lo imposible por regresar de una pieza a la tierra.

Si alguna vez habías soñado con ser un astronauta y llevar a cabo una importante misión en una estación espacial... puede que el título de Three One Zero te quite las ganas. *Adr1ft* te pondrá en la piel de Alex Oshima, astronauta abandonada a su suerte entre los restos de la estación espacial Northstar IV, que debe descubrir qué ha pasado, por qué está rodeada de cadáveres flotando en el espacio y cómo regresar a la tierra sana y salva.

***Adr1ft* es un survival espacial,** en el que tendremos que prestar atención continuamente a nuestro nivel de oxígeno y explorar cada estancia de la Northstar IV. Eso sí, aunque el juego es una aventura, la forma en la que nos movemos se asemeja más a un simulador, ya que, embutidos en nuestro traje EVA, utilizaremos el Dual Shock 4 para propulsarnos en diferentes direcciones deberemos ayudarnos de la inercia y la gravedad 0 para economizar oxígeno, que hace las veces de combustible. *Adr1ft* nos obligará a explorar todas las estancias de la estación espacial para reparar cada componente de nuestro traje (oxígeno, propulsión, movilidad e integridad), poner a punto algunos componentes de la Northstar IV (comunicaciones, energía...) y, finalmente, activar el vehículo de extracción de emergencia para regresar a la tierra. En nuestro periplo, iremos recopilando notas de audio y pistas que nos ayudarán a descubrir la historia tras el desastre. Esta peculiar aventura ofrece desarrollo de lo más original y una ambientación espectacular, lástima que la falta de ritmo y la excesiva repetición de localizaciones y tareas terminen por hacerse tediosas.


Esta imagen será lo último que experimentes cuando te quedes sin oxígeno y mueras por asfixia.


Los jardines hidropónicos pueblan la estación y son el motivo de investigación de la estación Northstar IV.

» LOS **SECRETOS** DE LA ESTACIÓN ESPACIAL NORTHSTAR IV



1 **CEREBRUM.** Tendrás que poner a punto el ordenador central de la Northstar IV para conseguir escapar de la estación con dirección a la tierra.


2 **EVA.** Tendrás que buscar pequeñas estaciones de reparación para recuperar todas las prestaciones del traje EVA de Alex Oshima.


3 **COLECCIONABLES.** Junto a los ficheros de audio, que aclaran detalles de su argumento, encontrarás 25 discos SSD repartidos por la estación.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su magnífica ambientación, visual y sonora, te hará sentir un auténtico astronauta.

» LO PEOR
Su desarrollo resulta algo repetitivo y, su ritmo, demasiado lento.

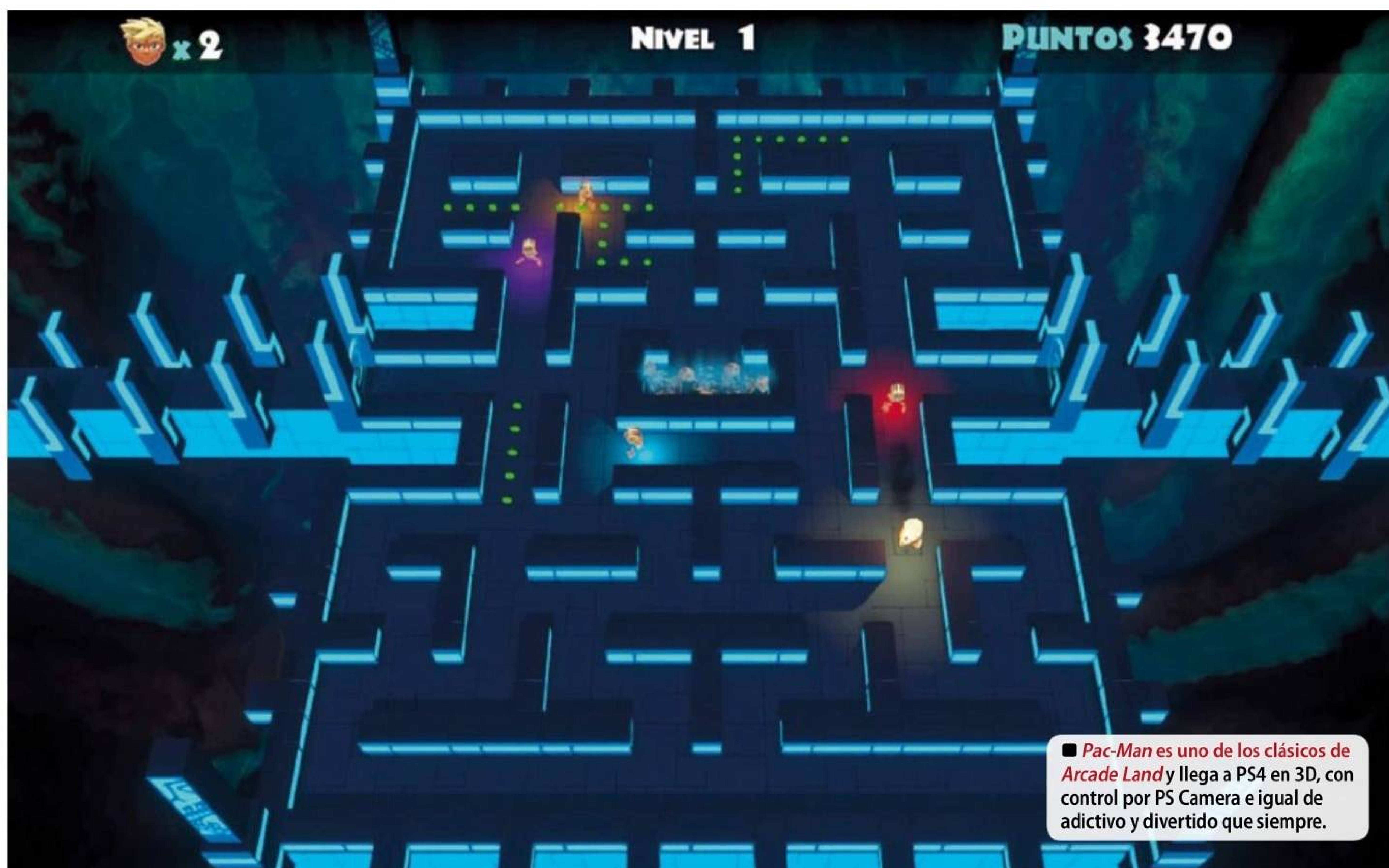
84	**» GRÁFICOS** Lo mejor de *Adr1ft* son su apartado gráfico y su ambientación.
80	**» SONIDO** Provoca, voluntariamente, una gran sensación de angustia.
64	**» DIVERSIÓN** Lo más divertido es hacernos al peculiar control del traje EVA.
65	**» DURACIÓN** La ausencia de gravedad alarga una historia no muy extensa.
NOTA 70	***Adr1ft* tiene un planteamiento original y una ambientación sublime, pero es muy repetitivo en su desarrollo y algo lento.**



Género:
ARCADE
Desarrollador:
KOTH STUDIO
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,99 €



www.ilovehelping.com/playingforgood/



Pac-Man es uno de los clásicos de *Arcade Land* y llega a PS4 en 3D, con control por PS Camera e igual de adictivo y divertido que siempre.

CLÁSICOS ADAPTADOS A TODO TIPO DE JUGADORES

Arcade Land

Koth Studio trae de vuelta seis de los juegos más jugados de la historia y lo hace en 3D, con nuevos niveles y además control por movimiento.

Los españoles Koth Studio han lanzado, tras más de dos años de trabajo, *Arcade Land*, un juego que, además de darnos la oportunidad de disfrutar de clásicos de siempre en 3D, nos permite hacerlo controlando el juego con nuestros movimientos, gracias a la cámara PlayStation. Innovación que tiene la ventaja añadida de permitir que personas con movilidad reducida puedan acceder a los videojuegos con normalidad.

***Arcade Land* es un recopilatorio de juegos clásicos** adaptados a los tiempos que corren. *Pac-Man*, *Arkanoids*, *Frogger*, *Snake*, *Space Invaders* y *Pong* son los videojuegos más jugados de la historia y Koth Studio los ha actualizado para que puedan disfrutarlos cuantas más personas mejor. *Arcade Land* puede jugarse de forma tradicional con Dual Shock 4 o con control por movimiento gracias a PlayStation Camera. Esto no sólo permite que personas con parálisis cerebral puedan disfrutar de los videojuegos, sino que significa que cualquier jugador que tenga una PS Camera podrá probar a controlar estos juegos con los movimientos de la cabeza. Este control está realmente bien implementado, siendo impecable en juegos como *Arkanoids* o *Space Invaders*, y la dificultad se adapta para que podamos disfrutar sin problemas de los más de 100 niveles que tiene el juego en total. Visualmente es colorido y tiene buenos detalles, como la iluminación, aunque en algunos niveles se aprecia alguna ralentización. Estamos ante todo un ejemplo de inclusión. No sólo es divertido sino que es para todos los jugadores y, además, llegará al corazoncito de los nostálgicos.



Cada juego tiene varios niveles, pero no se guarda la puntuación. Si salimos perderemos el progreso.



Atemporales. Estos juegos no pasan de moda. ¡Que se lo digan a *Snake*, tan adictivo como siempre!

LOS ARCADES DE SIEMPRE VUELVEN MEJOR QUE NUNCA



① **GRÁFICOS EN 3D** y muy coloridos. El trabajo visual de Koth Studio versionando estos clásicos es realmente bueno y simpático.



② **DUALSHOCK 4.** Funciona a la perfección. El control es preciso y con la dificultad justa. Eso sí, *Arkanoids* sí puede pareceros algo sencillo.



③ **CON PS CAMERA** la velocidad disminuirá para adaptarse al control con nuestra cabeza. Ya iba siendo hora de darle uso a la cámara de PS4.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Saca provecho, por fin, a PS Camera. Los clásicos en 3D. Es muy divertido y adictivo.

» LO PEOR
Juegos como *Arkanoids* pueden ser muy sencillos con mando. Pequeños tirones.

70	**» GRÁFICOS** Los clásicos en 3D lucen genial, buenos efectos e iluminación.
70	**» SONIDO** Melodías sencillas y pegadizas que se nos meterán en la cabeza.
85	**» DIVERSIÓN** Lo pasaréis en grande, ya sea con el mando o con PS Camera.
80	**» DURACIÓN** Más de 100 niveles. Algunos supondrán un verdadero reto.
NOTA 76	Es una muestra de la madurez de la industria. No sólo es divertido, sino que permite que todo el mundo pueda jugar.





Género: **SIMULACIÓN / ACCIÓN**
Desarrollador: **APLUS CO., LTD**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **JAPONÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

www.bandainamcoent.es/



Ayato es un estudiante que llega a la Academia Seidoukan con ganas de conquistar el Phoenix Festa.

TE TOCA BUSCAR **PAREJA:** ¿QUIÉN SERÁ TU COMPAÑERA?

A.W. : Phoenix Festa

Un gran torneo por parejas se acerca y nuestra misión, además de aprobar el curso, es conseguir que alguna de las chicas forme pareja con nosotros.

Basado en la novela ligera "The Asterisk War" llega este simulador de citas (con acción) en el que podemos encarnar a Ayato Amagiri o crear un estudiante desde cero. Independientemente de lo que elijamos, comenzaremos un nuevo curso en la Academia Seidoukan, donde pronto se celebrará el famoso torneo por parejas Phoenix Festa. Nuestro deber, además de entrenar, es socializar con las chicas y escoger a nuestra compañera.

El desarrollo es bastante caótico, pues se intercalan combates en tercera persona con una visual novel y la gestión de un calendario. Todo sin mucha explicación. Los combates en tiempo real, uno de los dos pilares del juego, pueden ser en solitario o en pareja, pudiendo elegir a quién queremos manejar. Ofrece un control sencillo, con ataques básicos, un poderoso combo final y la posibilidad de esquivar y defenderse. Y la curva de dificultad es bastante baja. En lo que respecta al simulador, gracias a él podemos conocer en profundidad a las féminas de la Academia, citarnos con ellas y ofrecerles regalos para tenerlas contentas y que su afinidad con nosotros aumente. Por último, gracias al calendario, además de gestionar las citas, podemos pedir duelos con otros estudiantes para ir subiendo en el ránking de los más poderosos del lugar. Tampoco falta el modo entrenamiento para ser más fuertes y un laboratorio para mejorar el equipamiento. Gráficamente es bastante pobre, mostrando unas ilustraciones descompensadas que dan la sensación de estar incompletas. En los combates, en 3D, observamos escenarios vacíos y modelados simples. Y para colmo, está en inglés...


Vemos a las chicas en todo su esplendor cuando, en momentos puntuales, se muestran estas ilustraciones.


Los combates en tiempo real son bastante caóticos debido a los movimientos de la cámara.

UNA **ACADEMIA** QUE DA MUCHO DE SÍ


1 **TRABAJA.** Para poder pagar los objetos y las mejoras en nuestro equipo toca hacer trabajos extra, como ayudar a otros a entrenar.


2 **ORGANÍZATE.** Gracias al calendario tenemos a mano todos los duelos que hemos concertados y las citas con las chicas.


3 **PELEA CUANDO QUIERAS.** Aparte del modo historia podemos luchar contra la CPU o contra amigos en el modo ad-hoc.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Historia entretenida en la que debemos ser todo un Don Juan. Planteamiento original.

» LO PEOR
Menús confusos, errores gráficos, cámara que llega a marear... Y está en inglés.

48	**» GRÁFICOS** Ilustraciones sosas, además de entornos pobres y poco definidos.
55	**» SONIDO** BSO correcta que cumple con su función sin más. Voces en japonés.
56	**» DIVERSIÓN** Desarrollo lento, aunque los combates son algo entretenidos.
60	**» DURACIÓN** Podemos jugar la historia principal dos veces y combatir en ad-hoc.
NOTA 55	**Dirigido a los fans de la novela, el resto se encontrará con una confusa mezcla de acción y aventura, repleta de fallos.**





16

Género:
LUCHA
Desarrollador:
THE GAME BAKERS
Editor:
THE GAME BAKERS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
24,99 €


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.thegamebakers.com/



Los enemigos cambian sus patrones de ataque cuando les arrebatamos una de sus vidas.

EL FILO MÁS **EXIGENTE** DE LA LUCHA

Furi

Combates frenéticos, con una elevadísima dificultad, y representados bajo un atractivo apartado artístico, nos esperan en este original título.

Pocas cosas hay más características en este mundillo que enfrentarse a un enemigo de final de nivel, ¿no os parece? Pues ahora, imaginaos un título que nos proponga sólo eso: pelear a muerte contra varios engendros que, por separado, podrían ser perfectamente el "último malo" de cualquier juego que se precie.

Una afilada katana, junto a la habilidad de disparar bolas de energía en cualquier dirección con el stick derecho, son nuestras principales armas en esta desigual lucha, pero no las únicas, ya que los rápidos movimientos de esquiva y de bloqueo, que nos permiten iniciar un contraataque, adquieren una gran importancia en un sistema de lucha enérgico y profundo, y que, aunque es sencillo de aprender, requiere de mucha paciencia si buscamos dominarlo por completo, sobre todo debido al elevadísimo grado de dificultad que presentan todos y cada uno de los enfrentamientos. Una secuencia jugable, en la que solo podemos avanzar y escuchar la sencilla historia, sirve de nexo de unión entre la aparición estelar de cada uno de estos colosos, quienes, como mandan los cánones, cambian su patrón de ataque tras perder una vida. Bloqueos en el último instante, certeras estocadas y cientos de disparos inundan la pantalla en unos combates que a veces resultan demasiado similares entre sí, pero que debido a su espectacular puesta en escena, en la que lucen sus acertados apartados artístico y sonoro, y sobre todo, a su alta dificultad, son capaces de hacer las delicias de los amantes de los retos más exigentes con sabor a juegos "de los de antes".



La historia se relata a través de sencillas secuencias, "jugables" entre combate y combate.



El apartado artístico es bastante original y goza de una atractiva realización y puesta en escena.

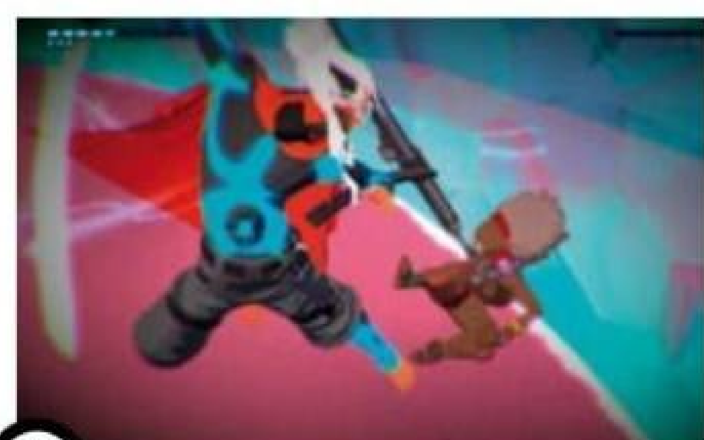
VALORACIÓN

» LO MEJOR
La dificultad. El sistema de lucha es frenético y nos pone a prueba constantemente.

» LO PEOR
La dificultad. La sencilla historia es un simple relleno que da pie a la sucesión de combates.

79	**» GRÁFICOS** El surrealista apartado artístico le da un toque muy original.
81	**» SONIDO** Las melodías, de corte electrónico, están muy bien escogidas.
78	**» DIVERSIÓN** La enorme dificultad puede ser frustrante... O un verdadero reto.
75	**» DURACIÓN** Si somos duchos, es posible acabar el juego en 3 o 4 horas.
NOTA 77	**Un título de acción frenético, artísticamente atractivo y con una dificultad muy exigente. ¡Sólo para los más valientes!**

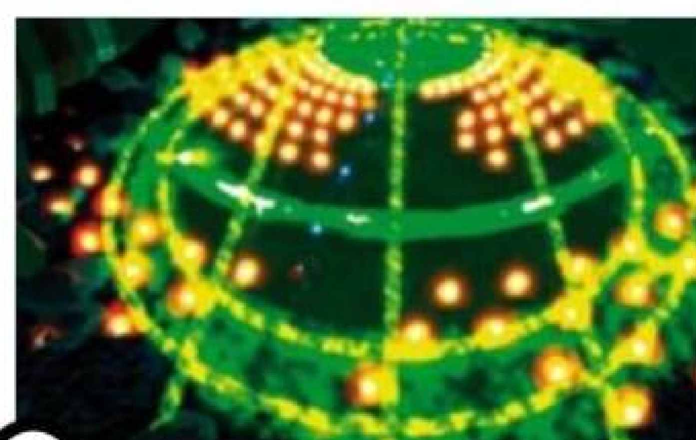
» LUCHANDO CON UNA FURIA INUSITADA



① **ATACAR** con nuestra katana o disparando bolas de energía son las únicas formas que tenemos de mermar la vida de los enemigos.



② **BLOQUEAR** algunos ataques cuerpo a cuerpo es posible, aunque difícil debido al "timimg". Si lo logramos, podemos contraatacar.



③ **ESQUIVAR** los proyectiles o magias enemigos, así como sus mandobles o golpes, es fundamental. ¡Hay que estar siempre alerta!





El desarrollo es "sobre raíles" y en vista subjetiva. A veces tenemos que elegir camino o respuestas (eso sí, en inglés).

PS4 / PS VITA | BADLAND | SHOOTER | YA DISP. | 49,95 € / 39,95 €

Gal*Gun: Double Peace

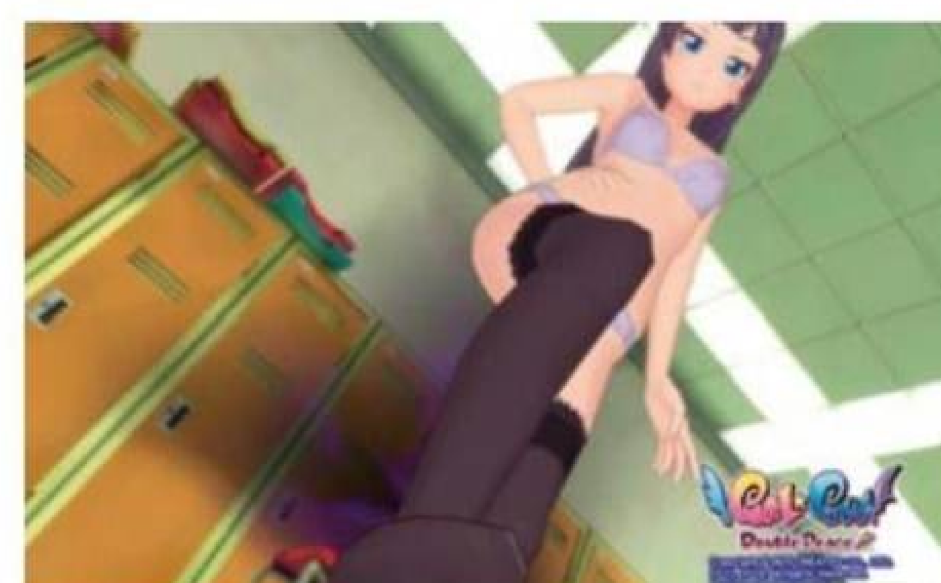
Badland Games nos acerca esta surrealista propuesta para PS4 y PS Vita dedicada sobre todo a los amantes del género "ecchi" (es decir, contenido sexual moderado). En *Gal Gun: Double Peace* asumimos el papel de un estudiante que es alcanzado por una "flecha del amor" que hace que todas las colegialas se abalancen hacia él como posesas (literalmente). Pero nosotros lo que queremos es conquistar el corazón de nuestra chica (habrá más de una y podemos elegir) así que, bajo un desarrollo sobre raíles que a veces nos deja elegir entre distintos caminos, tendremos que pararlas los pies usando nuestra "pistola de feromonas". Según la zona del cuerpo a la que disparemos a las chicas, ganaremos más o menos puntos (y conseguiremos que se rindan antes) y podremos llenar nuestro indicador de "Doki Doki", que iniciará un sugerente minijuego en el que podremos acariciar a una o varias de estas féminas usando el "touch pad" del Dual Shock 4 o la pantalla táctil de PS Vita. La idea es delirante, pero como juego, *Gal Gun* es bastante repetitivo. Una vez superada la curiosidad inicial, puedes perder fácilmente el interés por seguir avanzando. Y los textos están en inglés.

VALORACIÓN. Un shooter "sobre raíles" para amantes del género "ecchi". Una vez superada la curiosidad inicial, pierde fuelle. NOTA **69**



Además de apuntar con el stick, a veces hay que "acariciar" el touch pad o la pantalla táctil de PS Vita.







El rol "noventero" es la razón de ser de este título, disponible en formato digital, tanto para PS4 como para Vita.

PS4 / PS VITA | SQUARE ENIX | ROL | YA DISPONIBLE | 39,99 €

I am Setsuna

Square Enix ha sido siempre una de las compañías que más han labrado el género del rol, y *I am Setsuna* viene a ser un homenaje a clásicos de los 90 como *Chrono Trigger* o los primeros *Final Fantasy*. Nuestro objetivo inicial es salvar a una joven de ser sacrificada, tras lo cual nos embarcamos en el típico viaje en el que los personajes de nuestro equipo van y vienen, aunque no hay mucho trasfondo argumental y los textos están en inglés. Los combates se desarrollan por turnos, con subidas de nivel, y resulta fácil sacarlos adelante insistiendo en las mismas mecánicas. En lo audiovisual, tira de nostalgia.

VALORACIÓN. Apuesta por el rol clásico hasta las últimas consecuencias. Cumple con creces, pero, desde la perspectiva actual, resulta muy básico. NOTA **79**



Los protagonistas tienen armas diferentes, pero, para el caso, da un poco igual.

PS4 | ACTIVISION | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 49,95 €

Ghostbusters

Los Cazafantasmas vuelven a estar de moda tras el estreno de la nueva película, así que no podía faltar el videojuego de rigor que tratara de sacar partido a la tesitura. Por desgracia, como suele ser habitual, es un título flojo que no satisfará ni a los fans más acérrimos. Planteado como un shooter en perspectiva isométrica con joysticks duales, debemos cazar fantasmas con cualquiera de los cuatro protagonistas, cada uno de los cuales tiene unas habilidades (hay cooperativo local). El problema es que el desarrollo no puede ser más repetitivo, igual que el diseño de niveles.

VALORACIÓN. Un juego hecho para acompañar la salida de la película, pero que no convencerá ni a los fans más permisivos. Hay poco que rascar. NOTA **45**



■ En el primer episodio, salen ya personajes como Catwoman, Harvey Dent, Alfred o Gordon.

PS4 / PS3 | TELLTALE GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 5,99 €

Batman: The Telltale Series Ep. 1

Telltale vuelve a la carga con una nueva saga que abraza su icónica fórmula de conversaciones, QTE y mínima exploración a lo "point and click". El primero de los cinco episodios de *Batman*, titulado *Reino de Sombras*, está ya disponible en PS Store y sirve como presentación de una historia que ahonda en la doble faceta de Bruce Wayne como hombre influyente de Gotham por el día y superhéroe por la noche. El arranque es bastante lento, pero el giro final hace que los próximos episodios apunten maneras. Las voces están en inglés y los subtítulos, en español neutro.

VALORACIÓN. Telltale ha sobreexplotado su famosa fórmula con tantas sagas que ya no sorprende. Aun así, es una buena carta de presentación. NOTA **75**



■ Las parejas pueden llevar a cabo ciertos ataques especiales.

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISPONIBLE | 69,95 €

JoJo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven

Uno de los mangas más queridos en Japón vuelve al ring en PS4 con un enfoque del género de la lucha distinto al que vimos en *All Star Battle* para PS3. En esta ocasión, Cyberconnect 2 ha apostado por batallas de dos contra dos en entornos abiertos y a varios niveles, con uso de objetos y trampas. La historia se ha creado ex profeso, aunque ha sido supervisada por el creador del manga, Hiroiko Araki, y emplea a más de 50 personajes conocidos. Los fans lo sabrán apreciar, pero tiene algunos problemas de cámara, sobre todo en los escenarios interiores, y hay caídas considerables de la tasa de imágenes.

VALORACIÓN. Su propuesta de lucha "dos contra dos" es interesante, si bien resulta confusa por momentos. Es sólo para los más fans del manga. NOTA **70**







■ La personalización de las armas es importante. Lástima que los textos estén en inglés.



■ *Advent Dark Force* es una revisión de *Fairy Fencer F*. Incluye mejoras como gráficos más pulidos o poder manejar hasta 6 personajes en los combates por turnos.

PS4 | IDEA FACTORY / COMPILE HEART | ROL | YA DISPONIBLE | 59,95 €

Fairy Fencer F: Advent Dark Force

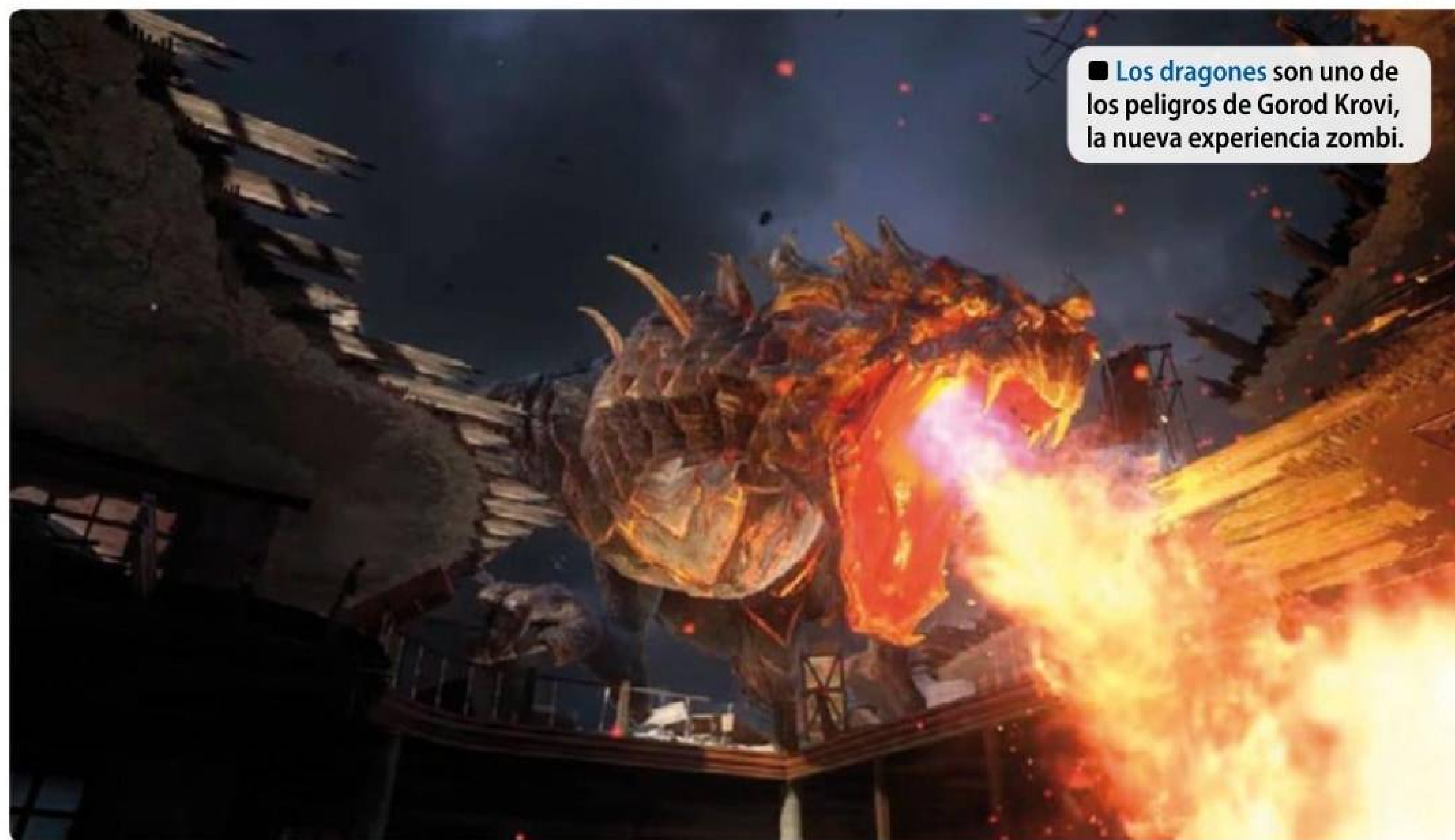
Hace un par de años Compile Heart trató de sorprendernos en PS3 con un juego de rol llamado *Fairy Fencer F* que reunía a nombres propios del género tan ilustres como Nobuo Uematsu (autor de las mejores BSO de la saga *Final Fantasy*) o Yoshitaka Amano (conocido también por sus ilustraciones y diseños en distintos *FF*). Y ahora le van a dar una "segunda vida" gracias a este *Advent Dark Force*, una especie de revisión mejorada y aumentada para PS4. El argumento vuelve a sumergirnos en una dura pugna entre el bien y el mal, entre la que se encuentran los llamados Fencer, poderosos guerreros capaces de decantar la balanza hacia un lado o hacia el otro. Nosotros manejamos a Fang, un joven Fencer que iniciará un épico viaje salpicado por abundantes conversaciones en plan "visual novel" (en inglés). Los combates son por turnos, aunque conceden cierta libertad y más opciones que en la versión de PS3. En cuanto al apartado técnico, se notan las mejoras sobre todo en la fluidez, pero no esperéis revoluciones ni gráficos punteros...

VALORACIÓN. Un J-RPG que gustará sobre todo a los fans de los juegos de Compile Heart/Idea Factory. Si jugaste el original de PS3, sus mejoras y añadidos merecen la pena. Pero hay mejores RPG en PS4. NOTA **71**



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



Los dragones son uno de los peligros de Gorod Krovi, la nueva experiencia zombi.



El mapa Empire es una nueva versión del popular Raid, de *CoD: Black Ops II*, que ahora cuenta con una "romana" ambientación.



Robots gigantes luchan sin cuartel en Rumble, un original mapa que recrea un futurista (y muy peligroso) estadio.



PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,49€

CALL OF DUTY:BLACK OPS III

Descent

El tercer DLC de *Call of Duty: Black Ops III* añade a la experiencia multijugador del shooter de Treyarch cuatro nuevos mapas y una exclusiva experiencia zombi. Los escenarios incluidos son Empire, una renovada versión de Raid, de *CoD: Black Ops II*, Rumble, una suerte de estadio repleto de robots gigantes, Cryogen, un escenario de tamaño muy reducido ubicado en la costa del mar muerto y Bersek, sin duda uno de los más atractivos a nivel visual, puesto que nos traslada hasta una nevada aldea vikinga. Respecto a los ya clásicos zombis, el mapa Gorod Krovi presenta una atractiva ambientación que recrea una alternativa y oscura Stalingrado repleta de no muertos... ¡y dragones! Estas criaturas dan lugar a una de las mejores experiencias "zombi" de toda la saga. Por su parte, los nuevos mapas son bastante atractivos, aunque su nivel es un tanto irregular (Cryogen nos ha parecido un tanto flojo), pero, en general, son capaces de ofrecer muchas horas de diversión online.

VALORACIÓN. **Si sois unos habituales del modo online, este DLC os resultará imprescindible.**



PS4 | TELLTALE | AVENTURA | DISPONIBLE | 5,99€

MINECRAFT STORY MODE

Episode 7

Jesse y sus amigos continúan con su épico viaje hasta su hogar en un mundo controlado por PAMA, una siniestra Inteligencia Artificial. Es el séptimo episodio de esta visión "a lo Telltale" del universo *Minecraft*.

VALORACIÓN. **¡La historia de Jesse debe continuar!**



PS4 | DEEP SILVER | ACCIÓN | DISPONIBLE | 4,99€

MIGHTY Nº 9

Expansión de Ray

La repentina aparición de una misteriosa robot llamada RAY hace que Beck, el héroe del juego, se infiltre en un laboratorio abandonado repleto de saltos, peligrosos enemigos y jefes de final de nivel.

VALORACIÓN. **No innova, pero alarga la experiencia.**



PS4 | ACTIVISION | ACCIÓN | DISPONIBLE | 3,99€

GHOSTBUSTERS

Paquetes trajes clásicos

Si las nuevas Cazafantasmas te molan, pero también echas de menos a los "antiguos", con este DLC podrás vestir a los héroes del juego con los trajes clásicos que lucían Bill Murray y compañía en la primera película.

VALORACIÓN. **Ideal para los más nostálgicos.**



Muchísimas opciones de construcción es lo que ofrece este nuevo DC de *Fallout 4.*

PS4 | BETHESDA | RPG | YA DISPONIBLE | 4,99€

■ FALLOUT 4

Vault-Tec Workshop

Construir y gestionar nuestro propio refugio es el objetivo que nos propone este nuevo contenido descargable para *Fallout 4*. Para hacerlo, contamos con un gran número de nuevas estructuras y objetos que están divididos en diferentes categorías, como domésticos (ventanas, pasillos), mobiliario (sillas, mesas, camas), habitaciones (cafetería, enfermería) y muchos otros elementos de personalización, como pósters, cafteras o alfombras. Las posibilidades que ofrece este DLC son muy grandes, aunque están plenamente basadas en la construcción pura y dura, por lo que no esperéis encontrar nuevas misiones o una elaborada historia.

VALORACIÓN. Si os gusta la "rama constructora" de *Fallout 4*, con este contenido descargable disfrutaréis de lo lindo levantando el refugio de vuestros sueños.


Las nuevas mazmorras son tan lúgubres como peligrosas. ¡Mejor entrar acompañados!

PS4 | BETHESDA | RPG | 16 DE AGOSTO | GRATIS

■ THE ELDER SCROLLS ONLINE

Shadows of the Hist

La actualización 11 de *The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited* llega cargada de novedades. Además de distintas mejoras generales, como la posibilidad de usar chat de texto o el estreno de 4 nuevos tipos de artesanía, esta nueva versión incorporará 2 mazmorras argonianas para 4 jugadores totalmente nuevas (Ruins of Mazzatun y Cradle of Shadows), y también el esperado Style Parlor, o lo que es lo mismo, un "salón de belleza" en el que, a cambio de el correspondiente monto de Coronas, podemos personalizar a nuestro personaje en muchos aspectos, como el color del pelo, los rasgos faciales o la voz, e incluso cambiar su nombre.

VALORACIÓN. Una actualización muy completa y que añade aún más posibilidades al juego, sobre todo si tenéis una suscripción de TESO Plus en activo.


Brasil es el país donde está ambientado el nuevo (y muy destructible) mapa.

PS4 | UBISOFT | SHOOTER | YA DISPONIBLE | (CON PASE DE TEMPORADA)

■ TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

Skull Rain

La tercera actualización "importante" de *Rainbow Six Siege* se ha hecho de rogar, pero por fin está entre nosotros. Entre sus añadidos, este DLC incorpora un nuevo mapa llamado Favela que, como su propio nombre indica, está ambientado en Brasil y es el más destructible hasta la fecha. Del mismo país de origen son los dos nuevos agentes; Caveira, una experta en interrogatorios y ducha en el manejo del "Luisón" , una PRB92 silenciada que le permite acabar con los enemigos con total sigilo; y Capitão, un rápido y letal agente armado con una ballesta táctica TARS MK0. Además de estos añadidos, se han mejorado distintos aspectos del juego, como un nuevo Modo de Personalización de juego, que recibe por nombre "Realismo Táctico", un sistema de rendición para partidas igualadas y la empuñadura en ángulo, un accesorio que facilita la transición en los diferentes modos de apuntado. Sin duda, una extensa y variada actualización de contenido capaz de hacer las delicias de los Rainbow.

VALORACIÓN. Un mapa con muchas posibilidades, dos nuevos agentes y diferentes mejoras. ¡Mola!


El sistema de rendición permite a los jugadores proponer (y votar) que una partida finalice en cualquier momento.



El modo Realismo Táctico incrementa la tensión y hace que la colaboración y comunicación entre los jugadores sea fundamental.



PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

CONSEJOS PARA SER **EL MEJOR CAZATESOROS**

¿Problemas con el multijugador de *Uncharted 4*?

Si tras la espectacular actualización del multijugador de *Uncharted 4* te has decidido a disfrutar de su divertido online, a lo peor te has encontrado con algún problema, sobre todo si no eres un curtido aventurero online. Tranquilo, el multijugador de *Uncharted 4* está diseñado para que tanto los expertos como los novatos lo puedan disfrutarlo y aquí van unos consejitos para que puedas enfrentarte a tus rivales con garantías.

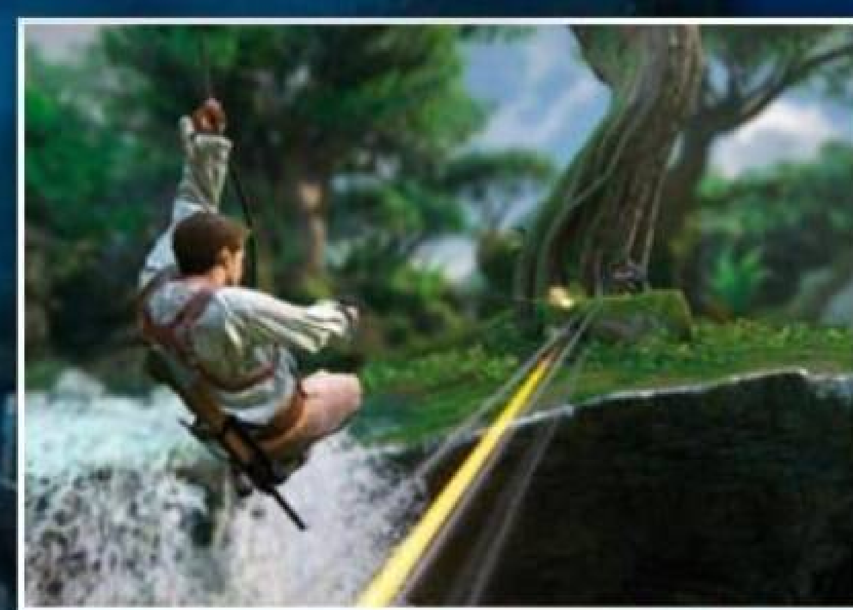
- **Atento a los Uncharted Points.** Para que el campo de juego esté lo más equilibrado posible, Naughty Dog ha introducido esta moneda que solo se puede ganar jugando y que permite desbloquear todo el contenido adicional. Cuanto más juegues más puntos ganarás y mejorarás tu equipo.
- **No te pierdas las actualizaciones.** Naughty Dog irá lanzando una serie de mapas, modos y objetos nuevos, que serán totalmente gratuitos (incluyendo el esperado cooperativo). Estas novedades introducirán nuevas normas y estilos de juego, por lo que es importante estar al tanto para no quedarse rezagado.
- **Muchos modos para elegir.** *Uncharted 4* ofrece un montón de modos de juego (Duelos por equipos, Saqueos, Pruebas, Comando…). Para que no te sientas sobrepasado, puedes optar por jugar "Partidas de calentamiento", para probar las nuevas mecánicas antes de entrar en el juego de verdad.

Recordad que todos los objetos de la tienda de *Uncharted 4* se pueden desbloquear jugando, pagando con Uncharted Points, que se obtienen completando desafíos diarios o ganando partidas. La idea es crear una comunidad unificada en la que nadie tenga ventajas sobre los demás. Por esta razón no hay contenido exclusivo de pago.



Si estamos un poco perdidos en el multijugador de *Uncharted 4* siempre podemos practicar en las "Partidas de Calentamiento", para entrenar antes de pasar a competir.







Para que todos juguemos en igualdad de condiciones todo el mundo tendrá acceso a todos los mapas y modos el mismo día, sin coste adicional.

JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | NO DISPONIBLE | PUZZLES

TRICKY TOWERS

Una frenético juego de puzles, que bebe del clásico *Tetris*, pero que ofrece suficientes novedades como para sorprender. Y lo mejor es su modo competitivo en el que los piques por llevar nuestra torre a lo más alto están asegurados. ¡Te enganchará!



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

En agosto continúan las ofertas exclusivas para los miembros de PS Plus. Ya sabéis, hay seis disponibles, y podemos elegir tres distintas, como estas de aquí abajo o un 15% de descuento en Calderon Sport, un 10% de descuento en Hoteles Petit Palace o un 20% en Ticketmaster para participar en las Survival Zombies.



20% DE DESCUENTO: Ahora puedes imprimir todas tus fotos y recuerdos veraniego con un jugoso descuento.



20% DE DESCUENTO: Las gafas más de moda al alcance de los miembros de PlayStation Plus, con un gran descuento.



5€ PIZZA MEDIANA CON HASTA 3 INGREDIENTES ¿Quién puede resistirse a una tarde de PlayStation 4 y pizza?

PARTICIPAR EN LA TEMPORADA 6 Y GANA
PREMIOS SÓLO POR JUGAR

Canjea puntos XP por saldo en PS Store



Como ya sabéis, La LOPS acaba de estrenar su Temporada 6, repleta de novedades como la incorporación de *Call of Duty Black Ops III* (con competiciones dotadas de 12.000 € en premios), y con sorpresas tan sugerentes como la posibilidad de participar en las finales presenciales que tendrán lugar en Barcelona Games World, la feria de videojuegos que se celebrará del 6 al 9 de octubre.

Estos premios serían suficiente aliciente para participar, pero si eres de los que piensan que tu nivel no te va a permitir llegar a tanto, no te preocupes, que LOPS, además de buscarte rivales de tu nivel para que participar resulte siempre divertido, también reparte premios sólo por jugar.

Cada vez que jugamos en alguna competición o torneo, ganamos XP que pueden canjearse por premios directos como juegos y gafas Hawkers o por dinero PSN. Con 200 XP obtenemos 5 €, con 375 XP nuestro monedero recibirá 10 € y con 600 XP, 20 €. Así, sólo por jugar ya tenemos premio.



¿CÓMO GANO PUNTOS XP EN LOPS?

Se ganan XP jugando y completando ciertas acciones. Son estas:
- Acceso a la liga por primera vez: 5 puntos XP
- Primera Partida Rápida: 10 puntos XP
- Apúntate a tu primer torneo y juega una partida al mes: 10 puntos XP
- Juega 10 partidas en un mes: 15 puntos XP
- Juega 20 partidas en un mes: 20 puntos XP
- Juega 30 partidas en un mes: 30 puntos XP

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4
- ☑ Acceso al multijugador online en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la Liga Oficial PlayStation.
- ☑ 24 juegos de PS4 al año sin coste adicional.
- ☑ Acceso a Share Play: invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ 10 GB de almacenamiento en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ Descuentos exclusivos en PS Store, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.



Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

PS4 | 19,99 € | AVENTURA

REBEL GALAXY

Una aventura espacial con tintes roleros, en la que la exploración y los combates se combinan con el comercio y la negociación, lo que nos permite elegir entre recorrer el espacio convertidos en héroes, en piratas espaciales... o en un poco de los dos. Lo que sea por comprar nuevas y mejores naves.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Participa en el festival Dcode!

Como miembro de PS Plus, además de poder conseguir entradas para el festival Dcode, que se celebra el 10 de septiembre en al Campus de la UCM, también formarás parte del jurado de bandas de BDcoder, que permitirá que un grupo (o solista) entre en el cartel del festival.



¿QUIERES JUGAR ONLINE PERO ESTÁS **CANSADO** DE LOS JUEGOS DE GUERRA?

ACCIÓN ONLINE

Los juegos bélicos han sido durante mucho tiempo la bandera del multijugador online, pero hay otras alternativas también basadas en la acción y los tiros que seguro que os pueden hacer pasar muy buenos ratos en compañía. Aquí tenéis alternativas para todos los gustos y bolsillos.

ANALIZAMOS:

- BATTLEBORN
- DESTINY EL REY DE LOS POSEÍDOS
- OVERWATCH
- PARAGON
- PAYDAY 2: CRIMEWAVE EDITION
- RAINBOW SIX: SIEGE
- STAR WARS: BATTLEFRONT
- THE DIVISION
- UMBRELLA CORPS
- UNCHARTED 4 MULTIJUGADOR


Bonita estética cartoon para una mezcla de shooter y MOBA que no termina de cuajar.





UNA MEZCLA ENTRE *BORDERLANDS* Y LOS **MOBA**

Battleborn



Formato: **PS4**
Desarrollador: **GEARBOX**
Editor: **2K GAMES**
Precio físico/digital: **29,99 €/69,99 €**
Jugadores: 1-2 · Jug online: 2-10
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Gearbox, creadores de la saga *Borderlands*, dan un respiro a su buque insignia y traen esta peculiar mezcla de shooter con elementos MOBA.

MECÁNICA. Es un MOBA en primera persona en el que asumimos el rol de un héroe. Hay 25 diferentes para elegir, agrupados en las clásicas categorías de ataque, defensa y soporte, con habilidades, armas y sistemas de progresión totalmente diferentes. Elegir al personaje ideal es la clave de la victoria.

MODOS DE JUEGO. La campaña nos ofrece ocho niveles, que se juegan diferente según el personaje elegido, en los que hay que acabar con cientos de enemigos, defender puntos y enfrentarnos a jefes finales. Y podemos contar con la ayuda de tres amigos más. Los combates son frenéticos y tensos, pero la sensación es de repetición y poca profundidad. En su vertiente competitiva ofrece tres modos: Clásico, en el que hay que conquistar y mantener tres zonas del mapa; Incursión, en el que tenemos que defender a nuestros esbirros (manejados por la IA) y Fusión, que es el más parecido a un MOBA. En él, hay que guiar a los esbirros hasta el centro del mapa para incinerarlos, consiguiendo la victoria el equipo que haga la "barbacoa" más generosa. El equilibrio entre personajes en la campaña funciona muy bien, pero no tanto en el competitivo.

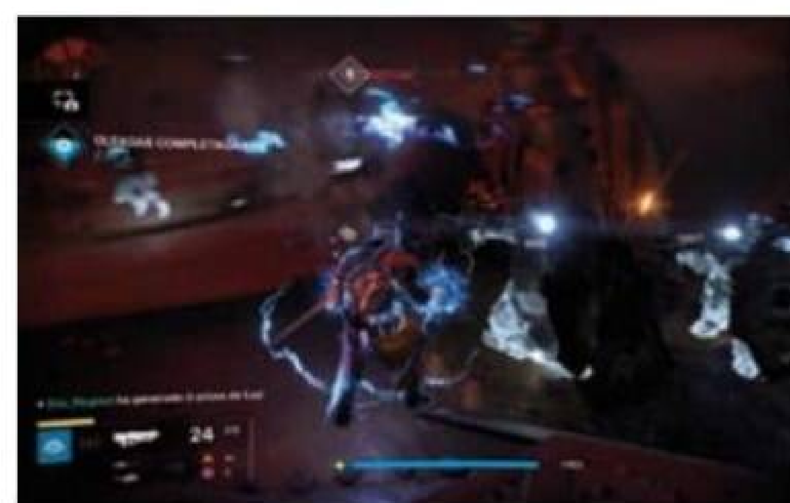
APARTADO TÉCNICO. Ofrece una experiencia fluida, con ligeras ralentizaciones. Aunque coloridos y bien diseñados, los modelos de los personajes y escenarios son demasiado simplones.

Los 25 héroes son muy diferentes entre sí, lo que cambia la manera de jugar y alarga la vida del juego.

» VALORACIÓN: REGULAR

No tiene demasiado contenido y no todo es igual de divertido. La campaña es larga gracias a los personajes, pero aporta poco.


El mundo abierto de *Destiny* no deja de crecer. Las incursiones ponen a prueba nuestro ingenio y capacidad de cooperación.





UNA AVENTURA **GALÁCTICA**

Destiny



Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **BUNGIE**
Editor: **ACTIVISION**
Precio físico/digital: **29,99 €/69,99 €**
Jugadores: 1 · Jug online: 2-12
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Si lo que buscas es una experiencia competitiva y cooperativa con altas dosis de estrategia y buena historia, aquí tienes la combinación perfecta.

MECÁNICA. *Destiny* en un FPS con toques de RPG. Nada más empezar definimos el aspecto de nuestro personaje y su clase, pudiendo ser Titán, Hechicero o Cazador. Cada clase tiene habilidades diferentes, como escudos o ataques especiales, cruciales para la avanzar.

MODOS DE JUEGO. Los amantes de la cooperación disfrutaréis de cientos de actividades repartidas en distintos planetas que podremos recorrer libremente a pie o en vehículos. En ellas acabamos con cientos de enemigos para descubrir los entresijos de la interesante trama, obtener recursos y mejorar nuestro personaje. Los botines más codiciados se encuentran en las incursiones, que son las misiones más divertidas, en las que nos enfrentaremos a los jefazos más fuertes. Pero no todo es acción, también debemos ir a las zonas pacíficas para comerciar e interactuar con otros jugadores. Para los que prefieran competir, ofrece diversos modos basados en los clásicos "deathmatch", conquista y captura. Salvo en eventos puntuales, las diferencias de nivel y daño están desactivadas, aunque el que tenga buen equipo tendrá ventaja.

APARTADO TÉCNICO. Se nota que se trata de un juego intergeneracional y tiene algunos defectos, como, por ejemplo, elementos que aparecen de súbito cuando recorremos los planetas, pero en conjunto luce bastante bien y se juega sin problemas.

La clase de nuestro Guardián determinará las habilidades especiales que podremos usar.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Tiene contenido suficiente para enganchar durante meses. Es una pena que las mejores mecánicas estén sólo en las incursiones.



Combinar las habilidades defensivas y ofensivas de cada héroe es clave en *Overwatch*.

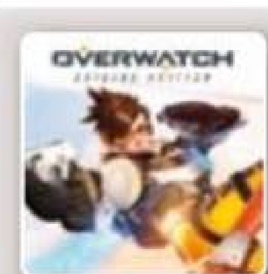




LA CLAVE DEL ÉXITO ES LA **COOPERACIÓN**



Overwatch



Formato: **PS4**
Desarrollador: **BLIZZARD**
Editor: **ACTIVISION**
Precio físico/digital: **69,95 €/69,99 €**
Jugadores: **1** · Jug. online: **2-12**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**

Este shooter por equipos se presenta como fiel candidato a reinar en el mundo de los juegos competitivos durante los próximos años.

MECÁNICA. Se podría definir como "fácil de aprender, difícil de dominar" y es que según profundizamos, empezamos a ser conscientes de la importancia del trabajo en equipo. Debemos escoger un personaje de entre los 20 disponibles (por ahora), que han sido diseñados minuciosamente para que cada uno tenga un rol y elenco de habilidades único. Es fundamental escoger el personaje que se adecue a las necesidades del equipo, incluso en ocasiones tendremos que cambiarlo durante la partida, ya que el equilibrio entre ellos es tal, que lo que realmente prima es la habilidad y adaptarnos a la situación.

MODOS DE JUEGO. Podemos jugar partidas rápidas, partidas personalizadas e incluso contra la máquina para practicar; pero el objetivo de la partida vendrá definido por el mapa en el que nos toque jugar, pudiendo ser conquistar o defender una zona, escoltar un objetivo hasta un punto e incluso varios encadenados por rondas.

APARTADO TÉCNICO. Sus 1080 p y 60 FPS constantes ponen la guinda a una de las mejores experiencias online actuales. Visualmente cumple gracias a su estética "cartoon", pero tampoco sorprende. Por otro lado, los servidores dedicados también suman en esta ecuación, permitiendo que las partidas sean bastante estables y con un ping bajo.

Los más de 20 personajes tienen habilidades muy originales, como la de Tracer: retroceder en el tiempo.

VALORACIÓN: EXCELENTE

Un excelente juego multijugador equilibrado que enganchará durante mucho tiempo a los más exigentes del género.



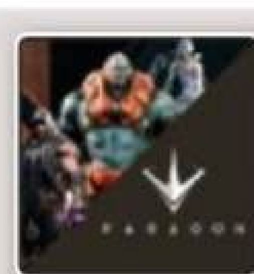
Aparte de con jugadores enemigos, habrá que lidiar con torres defensivas y esbirros.





CON UN PAR... **¡DE CARTAS!**

Paragon



Formato: **PS4**
Desarrollador: **EPIC GAMES**
Editor: **EPIC GAMES**
Precio digital: **19,99 €**
Jugadores: **1** · Jug. online: **2-10**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

Epic Games busca con *Paragon* reinventar la rueda de los MOBA acercándolo al mundo de los juegos de acción en tercera persona. ¿Llegará a buen puerto?

MECÁNICA. Es un híbrido entre MOBA y juego de acción en tercera persona por equipos, que se desarrolla en un único mapa, llamado Ágora. Actualmente está en fase beta. Podemos descargarla y pagar 20 euros por un pack de inicio que conservará nuestro avance en la versión final. Hay otras packs más caros, que darán acceso a más opciones futuras.

MODOS DE JUEGO. De momento ofrece un único modo que podemos jugar con gente o con bots para practicar. El objetivo de la partida es simple: llegar a la base del equipo contrario y destruirla antes de que sea demasiado tarde. Para conseguirlo no sólo tenemos que acabar con los jugadores del bando contrario, sino que, según vayamos progresando por cualquiera de las tres calles del mapa, nos toparemos con torres defensivas y cientos de esbirros manejados por la IA. Como en todo MOBA, asumimos el papel de un héroe con cinco habilidades totalmente diferentes. Su principal novedad son las cartas, que sirven para utilizar nuevas habilidades activas, como pociones, y pasivas, como aumentar la probabilidad de crítico.

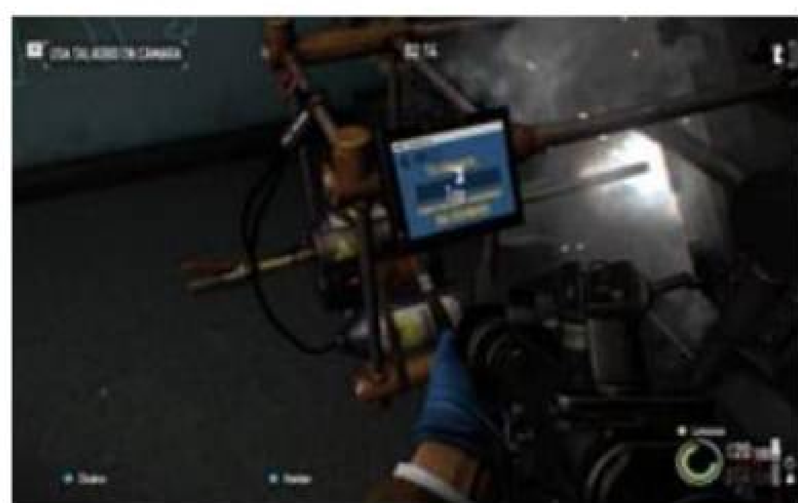
APARTADO TÉCNICO. Los modelos y escenarios están generosamente detallados, aunque hay ralentizaciones puntuales y la interfaz es muy poco intuitiva. Aún está en fase beta.

Cada héroe tendrá un conjunto de habilidades único que podremos expandir con cartas.

VALORACIÓN: BUENA

Es un juego con mucho potencial que merecerá la pena cuando se hayan pulido cosas como el control y la interfaz.


Hay que jugar en equipo y elegir entre acción y sigilo, para ejecutar los más variados atracos.





MANOS ARRIBA **¡ESTO ES UN ATRACO!**

PayDay 2: Crimewave Edition



Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **OVERKILL SOFT.**
Editor: **505 GAMES**
Precio físico/digital: **34,95 €/29,99 €**



Jugadores: 1 · Jug. online: 2-4 · Textos: Castellano · Voces: Inglés

Si a ti lo que te gusta de jugar online es cooperar con amigos, aquí tienes una divertida y original opción: crear tu propia banda de atracadores.

MECÁNICA. Acción en primera persona centrada en el modo cooperativo. Su principal aliciente es la variedad de estrategias que podemos emplear para superar los atracos que propone. Si optamos por el sigilo, debemos evitar ser descubiertos, capturar rehenes e inutilizar sistemas de seguridad. Mientras que, si irrumpimos a tiros, nos toca enfrentarnos a hordas incesantes de policías. En cualquier caso, siempre hay que usar gadgets para abrir puertas de seguridad o piratear un sistema. Es aquí donde se arruina gran parte de la experiencia, ya que, por ejemplo, taladrar una puerta supone esperar varios minutos, rebajando el ritmo. Si juegas con desconocidos que se dediquen a disparar a lo loco, al final todo se reduce a una especie de "modo horda".

MODOS DE JUEGO. Sólo hay un modo de juego como tal, llamado "Crime.Net", que muestra un mapa de Washington con diferentes contratos que podemos escoger libremente. Cada contrato tiene objetivos de lo más variopintos, como atracar un banco o colarnos en un museo. Algunos nos obligan a cumplir varios objetivos en diferentes días, por lo que si en algún momento nos pilla la poli, todavía queda la opción de salir airosos superando una misión de escape.

APARTADO TÉCNICO. Se nota que es un juego remasterizado de la anterior generación y no han puesto mucho empeño en darle un buen lavado de cara.

Podremos personalizar nuestra máscara para darle un toque distintivo a nuestro ladrón.

» VALORACIÓN: REGULAR
Si tienes un grupo de amigos con los que jugar en serio puede ofrecerte horas de diversión. Jugando con desconocidos...


Si averiguamos dónde está el enemigo, podemos eliminarle atravesando la pared.





EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN **EN EQUIPO**

Rainbow Six: Siege



Formato: **PS4**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Precio físico/digital: **69,95 €/69,99 €**



Jugadores: 1 · Jug. online: 2-10 · Textos: Castellano · Voces: Castellano

Con una propuesta en la que estrategia prima por encima de la habilidad, *Rainbow Six: Siege* es el shooter más "sesudo" de los últimos años.

MECÁNICA. Como es costumbre en esta legendaria saga, acción táctica en primera persona. Podemos elegir entre distintos agentes, cada uno con habilidades especiales y estadísticas diferentes que los hacen únicos. En cada partida un equipo se encarga del ataque y otro de la defensa, lo que nos obliga a actuar de formas muy distintas. Y más vale hacerlo con cabeza y estrategia, porque hasta la situación más sencilla requiere táctica y trabajo en equipo para ser resuelta.

MODOS DE JUEGO. Prescinde totalmente del modo historia para centrarse en el multijugador, aunque incluye varios tutoriales llamados "situaciones" donde aprendemos a controlar a cada agente. En el modo competitivo, el objetivo de las partidas varía entre rescate de rehenes, desactivación de bombas o asegurar una zona. El modo cooperativo se denomina Terrorist Hunt, y nos invita a sobrevivir (solos o en compañía) a oleadas de enemigos.

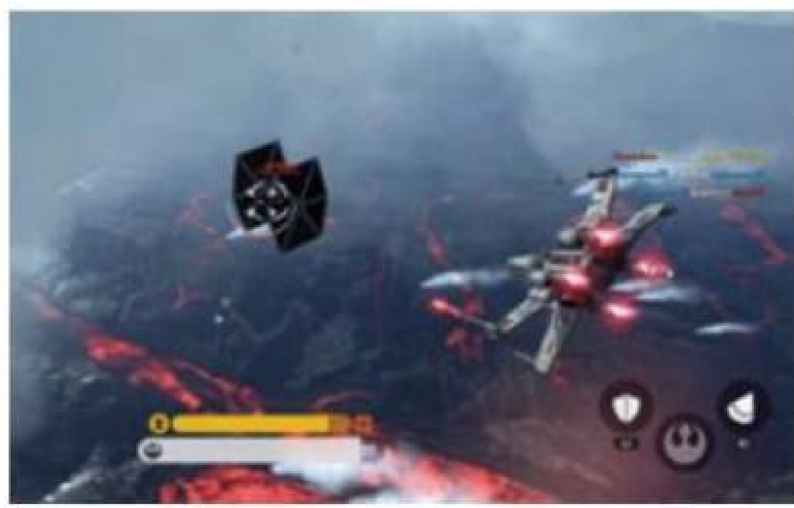
APARTADO TÉCNICO. Puede que gráficamente no sea el juego más espectacular de la lista, pero lo suple con unas físicas y efectos de destrucción sin igual. Dependiendo del arma que utilicemos, veremos efectos distintos sobre las superficies. Pero nada como los explosivos para tirar abajo una puerta.

Este es Mute, un agente tipo defensor capaz de bloquear los dispositivos electrónicos.

» VALORACIÓN: BUENA
Un shooter diferente que requiere paciencia, táctica y trabajo en equipo. Es exigente... pero también muy gratificante.



La ambientación es el punto fuerte de este juego de acción pensado sólo para jugar online.





QUE LA **FUERZA** OS ACOMPAÑE, VÍA ONLINE

Star Wars Battlefront



16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **DICE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Precio físico/digital: **24,95 € / 39,99 €**

Jugadores: 1 · Jug online: 2-40
Textos: Castellano · Voces: Castellano

Conviértete en Luke, pilota el Halcón Milenario o enfúndate en la armadura de un soldado de asalto. Aquí te esperan las mejores batallas de Star Wars.

MECÁNICA. Similar a la de juegos como *Battlefield*, luchamos a pie, haciendo uso del arsenal que hayamos escogido y desbloqueado previamente, o a los mandos de los vehículos más icónicos de Star Wars. Además, en momentos puntuales asumimos el papel de personajes de la talla de Luke, Han Solo o el mismísimo Darth Vader.

MODOS DE JUEGO. A simple vista parece tener muchos modos competitivos (13 actualmente), pero la mayoría se limitan a combates a muerte, capturar la bandera y conquista de zonas con ligeras variantes. Los más interesantes son el modo "AT-AT", un combate de equipos de 20 jugadores donde los Rebeldes deben evitar que el Imperio destruya un objetivo clave con su AT-AT, y "Escuadrón de cazas", donde combatimos con vehículos aéreos.

Si lo que os gusta es jugar en cooperativo, *Battlefront* ofrece varios mapas de supervivencia y misiones con diferentes objetivos. El problema es que la IA brilla por su ausencia y las tareas a realizar son muy básicas. ¡Cómo hubiese molado una campaña en condiciones!

APARTADO TÉCNICO. Sin duda alguna lo mejor del juego. Las batallas lucen absolutamente espectaculares y con una fluidez pasmosa. La recreación del universo Star Wars es su gran baza.

En *Battlefront* tenemos la oportunidad de sucumbir al Lado Oscuro de la Fuerza.

VALORACIÓN: REGULAR

La escasez de mapas y modos del juego base, nos obliga a pagar el pase de temporada si queremos disfrutar realmente del juego.



La Zona Oscura es muy peligrosa. Vigilad vuestra espalda si no queréis perderlo todo.





CRISIS EN MANHATTAN

The Division



18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **MASSIVE ENT.**
Editor: **UBISOFT**
Precio físico/digital: **29,99 € / 69,99 €**

Jugadores: 1 · Jug online: 2-24
Textos: Castellano · Voces: Castellano

¿Cómo dices? ¿Que tengo que investigar el origen de un brote viral en Manhattan? ¡A mí lo que me interesa es la escopeta que hay en ese cofre!

SISTEMA DE JUEGO. Es un juego de acción en tercera persona en mundo abierto, con toques de RPG. No existen clases, sino que podremos asignar habilidades a nuestro personaje libremente. Nos invita a visitar una inhóspita Manhattan repleta de actividades principales, secundarias y eventos aleatorios.

MODOS DE JUEGO. Nuestro objetivo será acabar con hordas incesantes de enemigos, no muy inteligentes, mientras obtenemos recursos, botines y mejoramos nuestro personaje. También hay zonas pacíficas, como la base de operaciones (que deberemos mejorar si queremos conseguir las mejores habilidades) en las que podremos comerciar y fabricar equipamiento y mejoras.

Accesible desde distintas partes de la isla se encuentra la Zona Oscura, una sucesión de distritos, con enemigos cada vez más duros de eliminar y botines exclusivos, con el aliciente de que podremos atacar a otros jugadores. Hacerlo conllevará recibir el estado de renegado, el cual nos hará visibles al resto de jugadores. Si sobrevivimos al estado de renegado, recibiremos jugosas recompensas. Si no...

APARTADO TÉCNICO. Gráficamente cumple, pero sus físicas son regulares. Además, a veces hay caídas puntuales de frames y en ocasiones los servidores dan problemas.

Equiparnos en condiciones es vital para sobrevivir. No miréis sólo la estética...

VALORACIÓN: BUENA

El principal problema de *The Division* es que todos sus modos de juego son muy parecidos y sus DLC no innovan demasiado.



Los enemigos icónicos de *Resident Evil* aparecen en todos los mapas. Es lo mejor del juego.





TERRORÍFICAMENTE **DECEPCIONANTE**

Umbrella Corps



18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio digital: **29,99 €**

Jugadores: 1 · Jug online: 2-6
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Este spin-off multijugador de *Resident Evil* no hace justicia a la saga que representa. Sus carencias han conseguido que por sus servidores sólo pululen zombis...

MECÁNICAS. *Umbrella Corps* es un shooter en tercera persona. Una de las características que le diferencia de los demás es que los mapas están repletos de zombis, perros y otros enemigos icónicos de la saga *Resident Evil*. En ocasiones jugarán a nuestro favor, pero en otras nos condicionan negativamente.

MODOS DE JUEGO. En cuanto a modos online, tan solo ofrece dos por equipos de 3 contra 3. El primero, llamado "Una vida", no es más que el típico combate a muerte al mejor de 3 rondas, y en el que sólo contamos con una vida. Si caemos, pasamos a contemplar el resto de la partida desde el modo espectador. El otro modo, "Multi-misión", es el que más diversión ofrece. En esta modalidad, cada ronda cuenta con un objetivo escogido al azar por el sistema, como, por ejemplo, conquistar zonas, coger maletines o recuperar muestras de ADN de los zombis eliminados.

APARTADO TÉCNICO. El motor Unity no está a la altura de las circunstancias, ofreciendo una calidad visual más que discreta. Esto podría ser justificable si la fluidez fuese total, pero nada más lejos de la realidad, ya que el rendimiento se resiente constantemente, algo imperdonable en un juego de esta clase.



Al subir de nivel tendremos acceso a nuevas armas y opciones de personalización.

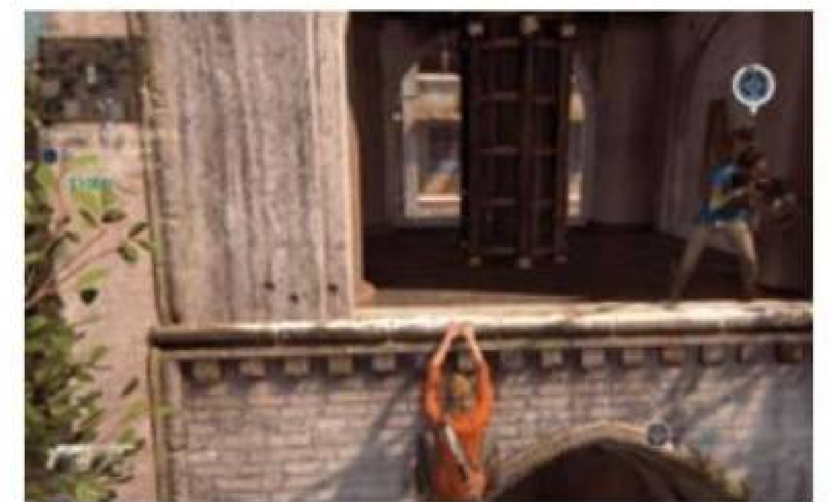
» VALORACIÓN: MALA

Aun tratándose de un juego "barato", es difícil encontrarle algo positivo. Además, resulta casi imposible encontrar una partida.



Elementos de la campaña, como la cuerda, dan mucho dinamismo al multijugador.





¡ESTE MULTIJUGADOR ES UN **TESORO**!

Uncharted 4 Multijugador



16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **NAUGHTY DOG**
Editor: **SONY**
Precio físico/digital: **49,95 € / 59,99**

Jugadores: 1 · Jug online: 2-10
Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

Si lo vuestro es coger tesoros mientras acabáis con los jugadores más temidos de la red, el modo multijugador de *Uncharted 4* es un filón.

MECÁNICAS. Cuenta con prácticamente las mismas mecánicas, habilidades y elementos, como la cuerda, presentes en el modo historia. Además, en el online entran en juego los objetos místicos, unas habilidades especiales a utilizar en momentos puntuales cuyo poder es determinante en el devenir de las partidas; y los aliados, o personajes manejados por la IA con roles diferentes. Para utilizar estos objetos místicos y aliados, que se equipan en nuestro arsenal antes de empezar, necesitamos dinero, que se obtiene matando a enemigos del bando contrario o buscando tesoros por el mapa. Por este motivo, es necesario conocer cada uno de sus rincones como la palma de nuestra mano.

MODOS DE JUEGO. A día de hoy podemos disfrutar de 4 modos competitivos: Saqueo, una especie de "captura la bandera", pero con un ídolo; Comando, un modo de tipo conquista; Combate a muerte, un clásico "deathmatch" y Modo Clasificación, donde jugamos partidas a muerte a través de un sistema de eliminatorias. Lo mejor de todo es que Naughty Dog lanzará contenido adicional, de forma gratuita, hasta primavera de 2017. Y esperamos un cooperativo.

APARTADO TÉCNICO. No luce tan espectacular como el modo historia, pero la reducción de la calidad gráfica hace que las partidas sean muy fluidas.



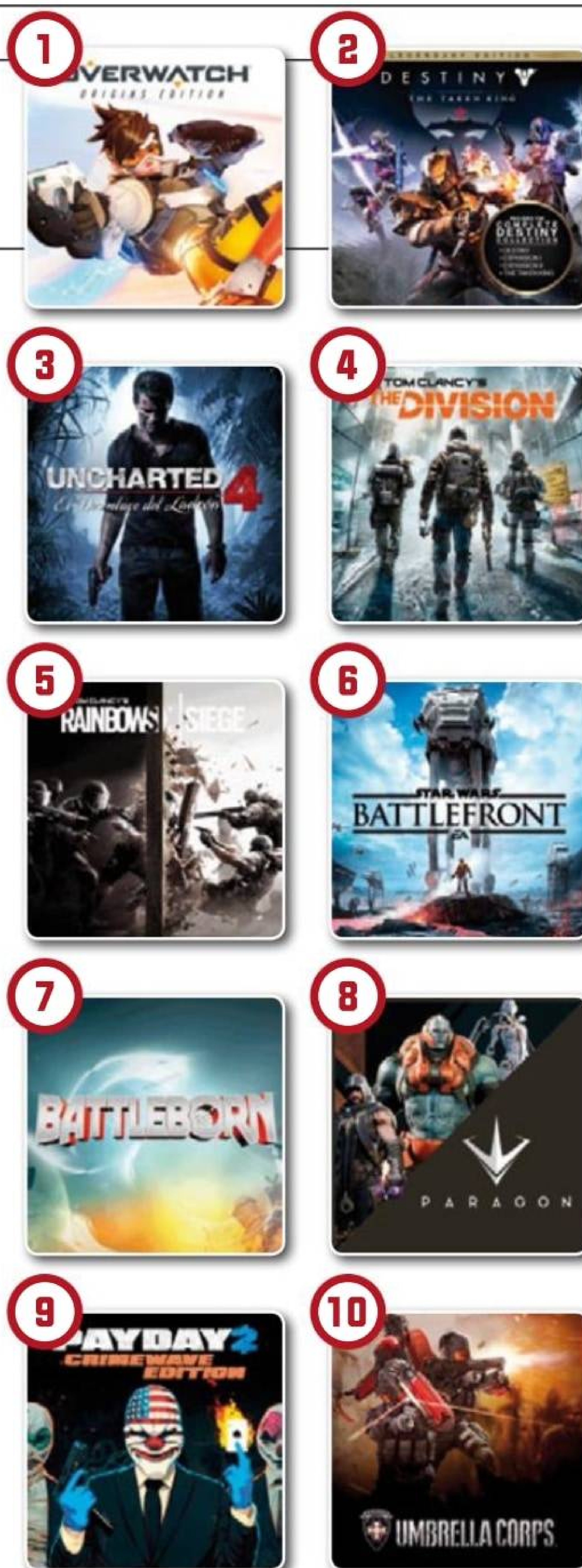
La personalización de los personajes es tal, que hasta cuesta reconocerlos, pese a ser héroes y villanos de la saga.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

La diversión que ya ofrece, junto con los contenidos gratuitos que se avecinan, lo convierten en una gran apuesta a largo plazo.

CONCLUSIONES

Huyendo de las clásica guerra de *Call of Duty* o *Battlefield*, hemos seleccionado 10 juegos con "multijugadores" muy diferentes y todos con algún punto distintivo que los hace especiales. Aquí tienes nuestro ranking, aunque la decisión final dependerá de tus gustos y preferencias.



Hemos elegido a *Overwatch* como ganador por ser un claro ejemplo de cómo debe ser un juego multijugador con todas las de la ley y con un modelo de negocio que no obliga a pasar por caja. Eso sí, al tratarse de un juego eminentemente competitivo, a lo peor te echa para atrás saber que no tiene una historia que seguir y tampoco modos cooperativos. Si es tu caso, o si buscas algo que ofrezca de todo un poco, *Destiny* es la mejor de las elecciones, ya que, en conjunto, ofrece una experiencia cooperativa y competitiva bastante sólida. Además, su interesante historia y su mundo abierto supondrán toda una motivación para que sigas adelante y las incursiones te darán momentos memorables. Y no olvides que en breve se lanza una nueva expansión...

En tercer lugar nos hemos decantado por un juego que la mayoría querrá jugar por su modo Historia, pero que nos ha sorprendido con su multijugador. A pesar de no ser tan apasionante ni cinematográfico como la campaña, el multijugador de *Uncharted 4* queda en un merecido tercer lugar sobre todo por la cantidad de contenidos descargables gratuitos que va a recibir hasta 2017, incluidos modos cooperativos contra la IA. *The Division* es otra buena opción si buscas un mundo abierto como el de *Destiny*, pero sus contenidos que ofrece son bastante más repetitivos y su historia no convence tanto. Aun así, te mantendrá ocupado una larga temporada.

Si buscas una experiencia más sesuda, *Rainbow Six Siege*, da una vuelta de tuerca a la estrategia en equipo con las posibilidades que ofrecen sus entornos destructibles. Lamentablemente, su sistema de progresión no está a la altura, aunque su sistema de juego puede satisfacer a jugadores más de táctica que de gatillo fácil. Justo lo contrario de *Star Wars Battlefront*, acción frenética y con una soberbia ambientación, pero con muy poca "chicha". Luego tenemos a *Battleborn*, que permite jugar su campaña en línea con varios colegas, pero es bastante simple (nada que ver con *Borderlands*) y sus modos competitivos tampoco destacan, además de tener poco contenido. Y si queréis probar una experiencia multijugador sin soltar un euro, ahí está *Paragon*, una interesante propuesta, a la que se le nota que aún está en fase de beta. Por detrás queda el original *PayDay 2*, ideal si tienes amigos con los que atracar bancos juntos, pero limitado y técnicamente desfasado. Y el último lugar es para *Umbrella Corps* al que le auguramos muy poco futuro por tener problemas en prácticamente todos sus apartados.

	CARACTERÍSTICAS GENERALES									CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS										CARACTERÍSTICAS ONLINE							
	Nº Jugadores	Nº de mapas	Nº de modos	Popularidad	Campaña online	Cooperativo	Competitivo (1 vs 1)	DLC (Gratis, Pago)	VALORACIÓN	Modelos	Escenarios	Físicas	Tasa de frames	IA	Control	Lag	Servidores dedicados	Sonido	VALORACIÓN	Niveles/rangos	Personalización personajes	Personalización armas/Equipo	Personalización Habilidades	Equilibrio	Vehículos	VALORACIÓN	TOTAL
Battleborn	10	14	4	Media	Sí	Sí	Sí	G/P	R	B	B	B	B	B	MB	MB	Sí	MB	B	Sí	Sí	No/No	Sí	B	No	B	R
Destiny	12	Mundo Abierto	6	Alta	Sí	Sí	Sí	G/P	E	MB	MB	MB	MB	MB	E	E	Sí	E	MB	Sí	Sí	Sí/Sí	Sí	MB	Sí	MB	MB
Overwatch	8	12	4	Alta	No	No	Sí	G	E	B	B	MB	E	MB	E	E	Sí	E	E	Sí	Sí	No/No	No	E	No	E	E
Paragon	10	1	1	Media	No	No	Sí	G	R	MB	MB	MB	B	R	R	MB	Sí	M	B	Sí	Sí	No/No	Sí	B	No	B	B
PayDay 2	4	36	1	Baja	No	Sí	No	G	R	R	R	R	B	R	R	MB	No	R	R	Sí	Sí	Sí/No	Sí	MB	No	MB	R
Rainbow Six Siege	10	11	3	Media	No	Sí	Sí	G/P	MB	B	MB	E	MB	B	MB	B	Sí	E	MB	Sí	Sí	Sí/Sí	Sí	MB	No	MB	B
Star Wars: Battlefront	40	16	13	Media	No	Sí	Sí	G/P	R	E	E	E	E	M	MB	E	Sí	E	E	Sí	Sí	Sí/No	Sí	R	Sí	B	R
The Division	4	Mundo Abierto	6	Alta	Sí	Sí	Sí	G/P	B	MB	MB	R	B	R	B	B	Sí	MB	B	Sí	Sí	Sí/Sí	Sí	R	No	B	B
Umbrella Corps	8	13	2	Baja	No	No	Sí	G	M	M	M	M	M	M	M	R	No	M	M	Sí	Sí	Sí/No	No	R	No	B	M
Uncharted 4	8	9	4	Alta	No	No	Sí	G	MB	E	E	E	MB	MB	E	MB	No	E	MB	Sí	Sí	Sí/No	Sí	MB	No	MB	MB

CUANDO NO BASTA CON ACABAR LOS JUEGOS

25 TROFEOS QUE TE VAN A SORPRENDER

¿Te gusta coleccionar trofeos? ¿Consultas las listas antes de jugar para tratar de conseguirlos todos? Pues entonces ya sabrás que los hay de todo tipo. Aquí van unos cuantos que no se olvidan fácilmente.

Una de las mejores cosas que nos dejó la pasada generación fueron los trofeos, diversos objetivos extra establecidos por los desarrolladores en cada juego que se van acumulando en nuestros perfiles. En función de su complejidad, de su dificultad o de su rareza, se integran en una de estas tres categorías: bronce, plata y oro (hay una cuarta, platino, que suele ser el merecido premio para los que han conseguido desbloquear todos los trofeos de un mismo juego). Esta idea ya estaba presente en los albores de Xbox 360 y Sony, que suele tardar poco en incorporar a sus consolas todo aquello que funciona en las máquinas de la competencia, convirtió los logros de 360 en trofeos, aunque en esta ocasión tardó más de la cuenta. Como recordaréis, los primeros juegos de PS3 no tenían incorporada esta característica. Pero a partir de enero de 2009, todos los juegos de PS3 tenían la obligación de incluir trofeos. Incluso algunos juegos los añadieron con carácter retroactivo gracias a un parche (algunos tardaron poco en hacerlo, como el primer *Uncharted*; otros se hicieron más de rogar como *Metal Gear Solid 4*).

Lo cierto es que hoy en día ya no concebimos los juegos sin trofeos. Aportan un extra de reto y alargan la duración del juego (aunque muchas veces de forma artificial), además de potenciar los "piques" entre los jugadores. De hecho, mucha gente disfruta sacándolos tanto o más que del juego propiamente dicho. En ellos hemos pensado al elaborar este reportaje con una selección de los trofeos más difíciles, tediosos, curiosos o "tontacos" con los que nos hemos topado en todo este tiempo. Por supuesto, hay muchos más,. ¿Cuáles son los vuestros favoritos?



CALL OF DUTY: BLACK OPS
INTRODUCE UNA MONEDA

ACCEDE AL TERMINAL Y ENFRÉNTATE A LAS FUERZAS DEL GORILA CÓSMICO EN DEAD OPS ARCADE.

La pantalla del menú principal de este juego es rara, rara. Una fría sala de interrogatorio, monitores con extraños símbolos y voces que no parar de darnos órdenes... ¡y estamos atados a una silla! Para escapar, debemos presionar los gatillos de forma alterna. Cuando nos hayamos liberado, podremos explorar la sala e incluso manipular una terminal en la que tendremos que introducir la palabra DOA.




FÁCIL




LARGO



BATMAN ARKHAM KNIGHT
SIETE VIDAS

CONSIGUE UNA LLAVE COMPLETANDO LA ÚLTIMA PRUEBA DE RIDDLER.

La pobre Catwoman ha sido capturada por el malvado Riddler y solo Batman puede salvarla. Suena fácil: luchar contra el villano, un par de ¡POW! ¡PAM! ¡PUM!... Pero no. Para conseguirlo primero hay que recoger 315 coleccionables repartidos por Gotham. Ahí es "ná". Al menos el combate final contra Riddler, la escena con Catwoman y el final secreto por conseguir el 100% merecen la pena.



DUKE NUKEN FOREVER
NECESITO UNA CITA



MIRA TODAS LAS PÁGINAS DEL CALENDARIO EN EL MODO CAMPAÑA.

Uno de los personajes más machotes en la historia de los shooter no iba a perder el tiempo buscando los típicos coleccionables. Entre las 28 acciones que tendremos que hacer a lo largo del juego una de ellas consiste en buscar un calendario "picante" que está colgando en una pared y contemplar cada una de las páginas.


CURIOSO




FÁCIL

DEADPOOL
¡EL PRIMERO ES GRATIS! Y EL SEGUNDO TAMBIÉN ES GRATIS...

LEVANTA ESE CULITO TAN PRIETO. SÉ GUAPO.

Antes incluso de empezar a jugar a *Deadpool*, vemos cómo el antihéroe por excelencia de Marvel ya comienza con sus conocidos chascarrillos y gracietas. Sin que apenas tengamos tiempo de reaccionar veremos cómo se desbloquean los dos primeros trofeos sin que tengamos que hacer nada. Más fácil, imposible.



FINAL FANTASY VII
ALGO PASA CON BARRET



POR HABER TENIDO UNA CITA CON BARRET EN GOLD SAUCER.

Hace años, más de uno se llevaría una sorpresa al descubrir que nuestro acompañante para la cita en la que daremos una vuelta por la ciudad recreativa de Gold Saucer podría ser nada más y nada menos que Barret. Para lograrlo hay que completar una laaaaaarga lista de acciones para disminuir el afecto que nos tienen el resto de chicas de nuestro grupo, hasta que nuestra única compañía posible sea Barret. ¿Vale la pena ser malo con Tifa, Aeris o Yuffie a cambio de las escenas que veremos durante la cita con Barret? Sin duda.




CURIOSO



STAR OCEAN : THE LAST HOPE INT.
TROFEO DE PLATINO

¡ENHORABUENA! HAS CONSEGUIDO TODOS LOS TROFEOS DE *STAR OCEAN® THE LAST HOPE® -INTERNATIONAL-*.

Posiblemente, el RPG con el trofeo Platino más complicado hasta la fecha. El mayor problema es que para conseguir uno de los trofeos tenemos que completar 900 trofeos de batalla, 100 para cada personaje. Algunos tienen exigencias como atacar con un daño concreto, curar una cantidad de vida exacta, derrotar a un jefe en un tiempo exacto, acabar con miles de enemigos o usar cierto número de ataques. *Star Ocean 5* tan solo tiene 100 trofeos de batalla, prueba más que evidente de que los 900 trofeos fueron un error.











ASSASSIN'S CREED UNITY
HABITACIÓN CON VISTAS

ADMIRA LAS VISTAS DE PARÍS DESDE EL BALCÓN DE ARNO.

La saga *Assassin's Creed* tiene muchos trofeos curiosos y para esta lista hemos elegido uno de *Unity*, que se consigue tan fácilmente como subiendo a la planta superior de la casa del protagonista y saliendo al balcón para admirar las vistas de París. No todo podía ser recoger coleccionables...











DEAD SPACE 2
MISIÓN IMPOSIBLE

COMPLETA EL JUEGO EN DIFICULTAD IMPOSIBLE.

En el primer *Dead Space* también aparece este trofeo, pero es que la segunda aventura de Isaac Clark es muuuuucho más complicada. Toma nota: en la Dificultad Imposible sólo se puede guardar la partida tres veces y, por supuesto, casi todo lo que vemos en el juego nos matará de un solo golpe. La guardería, la prueba de la aguja en el ojo y la zona de los meteoritos con las botas gravitatorias aún nos provocan pesadillas...



STREET FIGHTER IV
PUÑO INSUPERABLE



EL SEÑOR DE TODO.

El trofeo de Platino de *Street Fighter IV* sigue siendo hoy día el más complicado de conseguir de todos los juegos de lucha. Y es que tendremos que ganar todas las medallas de oro en los desafíos, completar todos los modos en Difícil, conseguir los 432 títulos y 240 iconos realizando proezas de todo tipo. Tan solo un 3% de quienes han jugado a este juego han desbloqueado este trofeo, que fue eliminado en la versión Super.







DYING LIGHT
CAÍDA INTERMINABLE



SALTA AL AGUA DE NOCHE DESDE EL PUENTE DE LA INFAMIA.

Al caer la noche en *Dying Light* aparecen los enemigos más peligrosos y, por muy hábiles que seamos, es complicado sobrevivir. Para conseguir este trofeo habrá que ir al puente de la ciudad, esperar a que nuestro reloj nos avise de que es de noche y saltar al agua antes de vernos acorralados por las hordas de zombis. Un chapuzón a plena luz de la luna para que no se coman nuestro cerebro.



MONKEY ISLAND: EDICIÓN ESPECIAL COLECCIÓN

DECIDIDO / AMO DEL MONKEY

COMPLETAR *MONKEY ISLAND 1 / 2* SIN USAR NINGUNA PISTA

"Me llamo Guybrush Threepwood y ¡quiero ser un pirata! Así comienza esta insuperable aventura gráfica, que en su edición especial nos reta a completar el juego sin usar ninguna pista. Cuando internet aún no estaba repleta de guías muchos nos rebanamos los sesos para averiguar cómo ganar el concurso de escupitajos, ganar los duelos de insultos o cómo subir por el gran árbol entre otros magníficos puzles. ¡Mira detrás de ti! ¡Un mono de tres cabezas!











SNIPER ELITE 3

HERR CHARLES

MATA AL OFICIAL EN LA REUNIÓN CON UN DISPARO EN LOS TESTÍCULOS.

El DLC "Caza al Lobo Gris" de *Sniper Elite 3* nos transporta hasta Tobruk para acabar con Hitler (conocido por sus aliados con el nombre en clave Lobo Gris). Tras recorrer un escenario en el que predomina el sigilo podremos acabar con Hitler de siete formas diferentes para conseguir un trofeo diferente con cada una de ellas. Sin embargo también podemos dispararle a los "charles" al oficial que le acompaña, y ver con todo detalle cómo impacta el proyectil.





SBK®09 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

LA ÚNICA FORMA DE QUE SE LEAN

VER TODOS LOS CRÉDITOS.

Desde la introducción de los trofeos hace años en PlayStation 3, muchos han sido los juegos que en su lista de trofeos han incluido uno que consiste en ver los créditos. El problema viene cuando los créditos duran más que el propio final del juego. Al menos, de momento no piden que usemos la cámara de la consola para comprobar si nos quedamos sentados en el sofá mirando cómo pasan los créditos hasta desbloquear el trofeo...







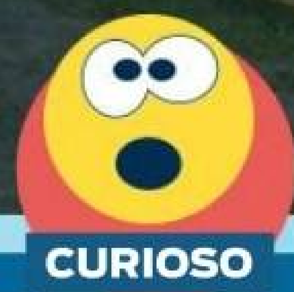
THE WITCHER III

SENDA RECORRIDA

COMPLETA EL JUEGO EN EL NIVEL DE DIFICULTAD "LA MARCHA DE LA MUERTE".

Lo que empieza con un apacible baño en un barreño de madera mientras contemplamos lo bien diseñados que están los cuerpos de Geralt y Yennefer pronto se convertirá en una pesadilla. La dificultad "La marcha de la muerte" nos reta a completar *The Witcher III* en su dificultad más alta, teniendo en cuenta que los enemigos hacen mucho más daño y nosotros menos. Por si fuera poco, la vida no se recupera de forma automática como en las dificultades inferiores. Anda... ¡atrévete!.







THE LAST OF US

NO ME QUEDAN MÁS

SOBREVIVE A TODOS LOS CHISTES DE ELLIE.

¿Piensas que la infección que ha asolado la Tierra en *The Last of Us* es tu mayor problema? Al avanzar por la historia recorreremos muchas localizaciones distintas y en cinco de ellas Ellie nos leerá algunos chistes de un libro que ha recogido en el viaje. Este libro incluye perlas como "¿En qué se parece una boda y un divorcio? En que en la boda todo es arroz y en el divorcio todo es pa-ella". Vale, hay algunos buenos, pero por otros dan ganas de arrojarla a los Chasqueadores.







7 DAYS TO DIE
CASI INMORTAL

AGUANTA VIVO DURANTE 1250 MINUTOS EN UNA PARTIDA DE UN JUGADOR.
Esta mezcla entre *Minecraft* y juego de zombis ha sido una de las polémicas en los últimos meses. Los que hemos jugado (y en cierto modo disfrutado), hemos podido comprobar que sobrevivir las veinte horas en una misma partida que requiere este trofeos es una proeza digna de muy pocos. Prácticamente cualquier cosa puede acabar contigo, debes comer y beber cada pocas horas y puedes contraer una infección, morir de insolación o por culpa de la humedad... ¡Si te rompes un tobillo no podrás correr y serás presa de los zombis!











UNCHARTED 4
MIEDO ESCÉNICO

JUSTO ANTES DE LA PERSECUCIÓN EN LA CIUDAD, QUÉDATE TOTALMENTE QUIETO DURANTE 30 SEGUNDOS.
Durante la conferencia de Sony en el E3 2015 presenciamos una demo de *Uncharted 4* durante la que hubo problemas técnicos con el mando y no hubo más remedio que reiniciar el juego. Otros habrían querido olvidar este error cuanto antes, pero Naughty Dog quiso inmortalizar este momento añadiendo un trofeo en el juego final que consiste en eso: hay que quedarse quieto exactamente como en la demo.

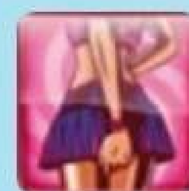






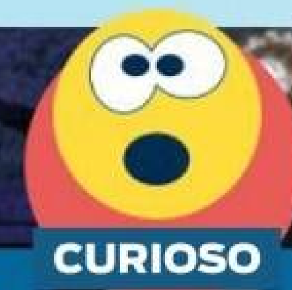
MEGA MAN 10
MR. PERFECTO

TERMINA EL JUEGO SIN SUFRIR NINGÚN DAÑO.
¿Queréis un desafío? *Mega Man 10* cuenta con el reto de completar el juego sin recibir ni un solo golpe. Sí, de locos. La única ventaja de la que disponemos es que si al final nos terminan atizando podremos cargar la partida y repetir la misión una y otra vez hasta que nos aprendamos el recorrido y patrones de ataque. Lo más curioso de este trofeo es que es más fácil conseguirlo con Proto Man o Bass que con el propio Mega Man.



LOLLIPOP CHAINSAW
¡LO JURO! ¡FUE SIN QUERER!

MIRA UNA VEZ POR DEBAJO DE LA FALDA DE JULIET.
Lollipop Chainsaw es uno de esos juegos peculiares, que llaman la atención. Va de machacar zombis metido en la piel de una animadora. La encantadora Juliet no tiene reparo en usar una motosierra para acabar con las hordas de muertos vivientes mientras lleva la cabeza de su novio colgando del cinturón de su escueta minifalda de animadora. Eso sí, no intentes mirar bajo la falda de la chica cuando este quieta porque rápidamente se tapará para que no veas su ropa interior. Al menos conseguirás un trofeo y sufrir una mirada de mala leche.













DEAD RISING 2
MAESTRO GENOCIDA

MATA 72.000 ZOMBIS. Conseguir este trofeo es una cuestión de matar y matar. Lo complicado llega cuando descubrimos que hay que alcanzar esa cifra en una misma partida que, como ya sabéis, no duran infinitamente. Para alcanzar este número de no-muertes antes de que llegue el ejército al final del juego habrá que usar el todoterreno y atropellar zombis sin parar una y otra vez realizando una ruta concreta por Platinum Strip. ¿Fácil? Bueno, sí, pero es que hacen falta unas ocho horas para conseguirlo. Al menos, se puede guardar la partida por si acaso nos dormimos...



DARK SOULS III
EL ALMA OSCURA

CONSIGUE TODOS LOS TROFEOS.
Por si la dificultad de la saga *Dark Souls* no fuese suficiente, para conseguir el trofeo Platino de la tercera entrega habrá que completar el juego un mínimo de dos veces y recoger más de 250 coleccionables de todo tipo. Para colmo de males, muchos son de esos de "ahora o nunca". Vamos, que si te escapan a la primera, se acabó. Toca explorar hasta el último rincón de cada zona si no quieres tener que volver empezar otra partida. Todo esto sin tener en cuenta las veces que verás en pantalla el famoso "HAS MUERTO".







CALL OF DUTY: BLACK OPS III
MÁXIMOS HONORES

OBTÉN TODAS LAS CONDECORACIONES.
Por fácil que pueda parecer, en realidad es el trofeo más complicado de toda la saga *Black Ops*. Algunas de las condecoraciones nos obligan a completar las misiones del modo Historia sin recibir un solo disparo, en la dificultad más alta y sin morir o sin cargar puntos de control, entre otras barbaridades. Al menos la mayoría se pueden conseguir en cooperativo, si es que encuentras a alguien que esté dispuesto a sufrir contigo. Actualmente menos de un 3% de quienes han jugado al juego tienen desbloqueado este trofeo.

DIFÍCIL









LIFE IS STRANGE
¿Y SI...?

DESBLOQUEA EL RESTO DE LOS TROFEOS DE LIFE IS STRANGE.
Uno de los juegos revelación de 2015 tiene la lista de trofeos más fácil de los últimos años. Un Platino realmente fácil de conseguir. Todos los trofeos se basan en realizar fotografías a lo largo de cada capítulo, como si fueran una especie de coleccionables. Para ello Max, la protagonista de esta historia, tendrá que manipular el tiempo a su antojo mientras se ve envuelta en una oscura trama en la que hasta la más mínima decisión tendrá sus consecuencias.





FAR CRY PRIMAL
WENJA MARCA 4

DESCUBRE EL FUTURO DEL PASADO.
Far Cry Primal esconde muchos secretos curiosos, como por ejemplo el coche de Los Picapiedra en el fondo de un lago o el momento en el que se realiza el primer salto de fe... Sí, ese que en el futuro será usado por los asesinos de la saga *Assassin's Creed*. Para conseguir este trofeo tendremos que adentrarnos en una cueva que no viene marcada en el mapa para descubrir los restos de un dragón. Una clara referencia a *Far Cry: Blood Dragon*.









BIOSHOCK
ELEGÍ LO IMPOSIBLE

COMPLETA EL JUEGO EN EL NIVEL DE DIFICULTAD SUPERVIVIENTE SIN UTILIZAR LA VITA-CÁMARA.
¿Acaso un hombre no tiene derecho a morir decenas de veces a manos de los Big Daddy? La versión de PS3 del mítico *BioShock* tiene un trofeo que consiste en completar la aventura en su dificultad más alta. No poder usar las Vita-Cámaras implica que no podremos resucitar y rematar al enemigo que nos haya derrotado, como de costumbre. Nos toca cargar una partida anterior.

DIFÍCIL

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Con ganas de *Warhammer*

Saludos gentes de Playmanía. Yo venía a preguntarles si se sabe la fecha de salida de *Warhammer 40K: Eternal Crusade*, que tenía entendido que se lanzaba este mismo verano. ¡Gracias!

@Gerardo Samper

Disparos, combates cuerpo a cuerpo y estrategia se darán la mano en este MMO en el que se enfrentan equipos de 10 jugadores en escaramuzas ambientadas en Warhammer 40K. Efectivamente, a primeros de año sus creadores apuntaron que saldría este verano, pero todo parece indicar que no será así. A falta de confirmación oficial, te diríamos que lo esperes para este otoño/fin de año...



***Eternal Crusade* será un MMO inspirado en la franquicia *Warhammer 40K* que llegará a PS4 en los próximos meses.**

¿Mechas o implantes?

Buenas playmaniacos. Después del maravilloso *Uncharted 4* y de haber amortizado más que de sobra su multijugador estoy decidiéndome entre dos juegos: *Titanfall 2* o *Deus Ex: Mankind Divided*. Aunque soy muy de sigilo también, me gustan los juegos tipo *Call of Duty*. ¿Cuál me recomendáis más?

@Pablo Mirón Martínez

Difícil pregunta, primero porque nos cuesta recomendar un juego sin haberlo jugado en profundidad y segundo porque son propuestass muy distintas. Aunque esta secuela sí tendra modo Campaña, *Titanfall 2* seguirá muy enfocado hacia el multijugador, con enormes pero versátiles mechas amenizando las escaramuzas. Por contra, *Deus Ex: Mankind Divided* es una aventura de acción y sigilo para un solo jugador, con una ambientación cyberpunk BRUTAL, y que ofrece gran libertad y una historia que se va modelando con nuestras decisiones. Si te gusta el sigilo, nosotros te recomandaríamos más *Deus Ex*.



***RE4* para PS4 llega al Store el 30 de agosto. No habrá edición física.**

El físico de *Resident Evil 4*

Hola Playmanía. ¿Se sabe si *Resident Evil 4* saldra también en formato fisico y sobre qué precio andará? Muchas gracias.

@Juan Moreno Ruano

El 30 de agosto llega al Store *Resident Evil 4* por 19,99 euros (idéntico precio que cuando salió para PS3, aunque ahora hay un pack con *Code: Veronica X)*. Y por desgracia, no está prevista una edición en formato físico. La verdad es que molaría mucho que Capcom se decidiera a lanzar algo así en plan homenaje para conmemorar el vigésimo aniversario de *Resident Evil* pero de momento no hay nada.

Sobre la peli de *Uncharted*

Buenas playmaniacos. ¿Se sabe algo nuevo sobre la peli de *Uncharted*? Gracias de antemano.

@Lourdes Vargas

Pues lo último que sabemos es que su guión ha pasado a manos del director y productor Joe Carnahan, el cual se encargará de dirigir la futura "Dos Policías Rebeldes 3". En cuanto al casting de actores para encarnar a Nathan Drake, aparte de Jaime Cantizano (es broma), el último actor que suena como posibilidad es Mark Whalberg, aunque la voz de Drake en los juegos, Nolan North, no lo ve claro y sigue prefiriendo a Chris Pratt. Veremos...

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué triunfa *Pokémon Go* y no *Invizimals*?

Hola Playmaníacos. Todo el mundo en mi barrio está como loco con *Pokémon Go*, pero Sony ya hizo algo similar en el pasado con los Invizimals y no triunfó ni tuvo tanto bombo. ¿Por qué?

@Miguel Cano

Si nosotros supiéramos cuáles son las claves para que un producto triunfe... ¡nos haríamos ricos! Ahora en serio, se nos ocurren unas cuantas razones que justifican la popularidad de *Pokémon Go*. Para empezar es una app gratuita para móviles, es decir, que no obliga a desembolso alguno y se juega en un dispositivo que todos tenemos. *Invizimals* obligaba a tener una PSP y a comprarte el juego con la cámara para poder jugar. Y además, hay que reconocer que los Pokémon son más populares que los Invizimals . Pero ojo, que que la creación de Novorama también ha sido un éxito, dando lugar a varios juegos, serie de animación y distintos tipos de merchandising... Vamos, que Sony ha rentabilizado con creces sus Invizimals aunque ahora Pokémon vuelva a estar en boca de todos.



***Invizimals* ya nos invitaba a interactuar con bichos virtuales usando la realidad aumentada... en PSP.**



A la izquierda, el remaster HD para PS3 del primer *Yakuza*. A la derecha, el remake para PS4.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿*FFXV* tendrá pase de temporada?

@Sandra Vaquero

Pues al parecer sí. Aunque en el momento de escribir estas líneas, Square Enix aún no se ha pronunciado al respecto, en la Store americana ya puede reservarse. Incluirá tres nuevos episodios y distintos packs de mejoras.

¿Cuándo sale *Sniper Ghost Warrior 3*?

@Dario Avanti

El juego de acción en el asumiremos el papel de un francotirador americano destinado en el Norte de Georgia llegará a nuestras tiendas el 27 de enero de la mano de Koch Media.

¿Algún detalle nuevo sobre PS4 Neo?

@Rulo Fernández.

Pues la verdad es que no. Aunque todos hemos asumido que es una realidad y que saldrá a corto/medio plazo, lo cierto es que desde Sony seguimos sin tener un anuncio oficial al respecto con fecha de salida, etc.. Eso sí, hay estudios, como Flying Wild (los creadores de *Shadow Warrior 2*), que afirman tenerla muy presente...

¿Editarán la peli de *Final Fantasy XV*?

@Dani Marín

Pues sí. Saldrá con el juego el 30 de septiembre en DVD y Blu-ray. Curiosamente, le han quitado el subtítulo *KIngslaive* en esta edición.

Yakuzas remasterizados

¡Hooola amigos! He oído que Sega tiene planes de sacar "remakes" de todos sus *Yakuza*. ¿Es cierto? ¿Llegarán aquí? Gracias.

@Inocencio Salgado

Es cierto que Sega se ha planteado hacer remakes para PS4 de *Yakuza 2, 3 4* y *5* (*Yakuza 0* ya salió el año pasado en Japón y el 24 de enero lo hará aquí; mientras que *Yakuza 6* verá la luz en tierras niponas en diciembre). Lo ha declarado recientemente el propio Toshihiro Nagoshi, creador de la saga. Teniendo en cuenta que *Yakuza Kiwami* (que es el remake del primero) está en desarrollo, podría ser... pero hacerlo de todos nos parece un proyecto demasiado grande. Y de hacerse realidad... ya veríamos si llega aquí y cuando. Recordemos que la remasterización HD de los dos primeros *Yakuza* para PS3 tampoco llego a salir de Japón y no funcionó demasiado bien en ventas.

Alternativas a *Street Fighter*

Hola. He adquirido *Ultra Street Fighter IV* y me gusta tanto que ha reabierto mi hambre por los juegos de lucha. No obstante, no creo que *Street Fighter V* esté hecho para mi (me parece un juego capado, falto de contenido y roto). Dicho esto, ¿Qué tal está como alternativa el *Mortal Kombat XL* a día de hoy?

@Inocencio Salgado

A dia de hoy, *Mortal Kombat XL* es el juego de lucha más "kompleto" (y perdón por el chiste fácil). Ningún otro juego de lucha se acerca ni remotamente a la cantidad de opciones para un sólo jugador que tiene *MK XL*, a lo que hay que sumar, cómo no, su Online. Así es si te lo compras, acertarás seguro. Eso sí, no compartimos tus críticas hacia *Street Fighter V*. Es cierto que salió muy falto de contenido, pero no es un juego "roto". Y ojo con *The King of Fighters XIV*, que volverá por sus fueros muy pronto.

Vida extraña, pero no gratis

¿Sacarán el resto de episodios de *Life is Strange* de manera gratuita al igual que el primero?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Pues... no. La idea detrás de esta gran iniciativa de Square Enix es que lo que aún no conozcan la historia de Max y Chloe puedan probar gratis y sin compromiso esta inolvidable aventura de Dontnod Entertaimnent y tratar de "picarles" para que engancharles y que compren el resto de capítulos. Pero la cosa no está como para ir regalando juegos. Otros juegos en formato "episódico" que también te regalan el primer capítulo para que te enganches y compres el esto son *Tales from the Borderlands* y *Resident Evil Revelations2.*

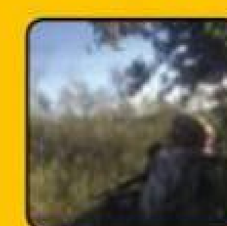
Disfruta gratis del primer episodio de *Life is Strange* y, si te gusta, cómprate el resto. Merece la pena probarlo.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Cuánto tiempo juegas Online? ¿A qué juegos?



Un trillón de horas



Néstor Rodríguez

"Pues no sé. Creo que aproximadamente un trillón de horas, hora arriba, hora abajo... El online se ha convertido en el único atractivo que tienen para mi los videojuegos. Ahora mismo estoy jugando a *Smite* y *The Elder Scrolls: Online* y a la espera de *GR Wildlands*."

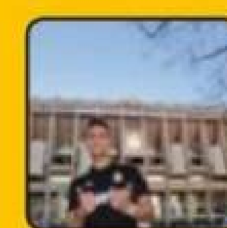
No tengo PS Plus



Ivan VT

"Yo antes, con PS3, le dedicaba horas al online, pero como ahora con PS4 se necesita PS Plus y yo no lo tengo, pues no puedo jugar nada online. A veces me da rabia perderme esas partidas, pero en general no lo hecho de menos".

Sobre todo a deportivos



Adrián Delgado

"Yo online juego sobre todo a deportivos. *FIFA* es al que más horas juego (le dedicaré unas 6 -8 horas). El online lo uso pero también me gusta jugar solo o con alguien al lado. Creo que eso se está perdiendo".

Depende de tu tiempo



Rafael García Pérez

"Yo suelo jugar a *GTA V* unas 12 horas semanales, a *Killzone Shadow Fall* unas 10 horas o menos, y a *Far Cry 4* le echo como unas 7 horas a la semana. Es que también depende del tiempo que tengas para jugar".

Según el juego y la época



Alejandro Mantilla

"Esto varía según el juego. Con *Black Ops III* juego una media de 40 horas a la semana, y con *The División* lo mismo. Pero si pillo aventuras como *Uncharted 4*, *Watch Dogs* o *Far Cry 4* estoy varias semanas sin tocar el online, O sea que depende del momento y del juego".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juegos te has jugado o estás jugando este verano?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Sabéis algo de *Batman Arkham Knight* GOTY?

@Isaias Tres Dieciseis

Pues que ya está a la venta desde finales de julio y que incluye todos los contenidos presentes en el pase de temporada (que incluye nuevas misiones, personajes y apariencias) por el razonable precio de 49,95 euros. Si no lo has jugado en su día desde luego es una gran oportunidad.

¿Llegará *Inside* a consolas PlayStation?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

El nuevo juego de los creadores de *Limbo* salió en junio para Xbox One y se convirtió en el exclusivo mejor puntuado de esa consola con una media de 93 sobre 100 en Metacritic. Aunque en el momento de escribir estas líneas no está del todo confirmado, todo apunta a que sí saldrá en PS4 y puede que a finales de este mismo mes de agosto.

¿Es cierto lo del retraso de *Outlast 2*?

@Beatriz Hernández

Pues parece que sí. Lo han anunciado sus creadores a través de la página de Facebook oficial del juego. Hasta 2017 no veremos este "survival horror" en perspectiva subjetiva con su nueva ambientación "rural".

¿Veremos en España *Psycho-Pass*?

@Blanca Sanz

Efectivamente, la "visual novel" basada en el anime (con manga, novela ligera, película y dos temporadas de la serie de animación) *Psycho-Pass: Mandatory Happiness* llegará a España el 9 de septiembre de la mano de Badland Games para PS Vita y PS4 (ambas con edición física). Ambientada en un Japón futurista y distópico, en ella deberemos resolver casos policiales.

¿Qué nuevos clásicos de PS2 habrá en PS4?

@Josep Lluis Mascaró

Pues los últimos en sonar para el cada vez más abultado catálogo de clásicos de PS2 disponibles en PS4 son *Wild Arms 3* y *Legaia 2: Duel Saga*... aunque aún no haya confirmación oficial.

Allison Road y su cancelación

¿Por qué se canceló *Allison Road*? Hace un tiempo cuando se canceló dijeron que en pocos días darían explicaciones sobre por qué lo cancelaron y al final no dijeron nada...

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Este survival horror en plan *P.T.* se planteó como un Kickstarter, pero su buena acogida hizo que Team17 se animase a financiarlo y publicarlo. Previsto para este mismo año en PS4, incluso se llegó a especular con la posibilidad de que fuese compatible con el dispositivo VR. Sin embargo, diferencias insalvables entre los desarrolladores (Lilith Ltd.) y Team 17 hicieron que se rompiera el acuerdo. Días después, desde Lilith publicaron un comunicado al respecto, pero tampoco expusieron claramente los motivos... Una pena.

Un brujo muy escurridizo

Me estoy volviendo loco buscando en formato físico la expansión *Hearts of Stone* de *The Witcher III*. Al parecer, está agotadísimo en todos lados... ¿Sabéis si sacarán más copias para nuestro país? Sé que lo puedo pillar en digital, pero el rollito coleccionista de las cartas mola mucho...

@Toni Yáñez

Efectivamente, la edición en formato físico de *Hearts of Stone* trae un mazo de cartas de Gwynt, fichas y la expansión propiamente dicha que, ojo, no viene en disco sino que es un código para que te lo descargues del Store. Por desgracia, estas cosas tan apetecibles vuelan rápido de las tiendas, y vemos difícil que repongan stock. Lo que te podemos aconsejar es que te compres la segunda expansión, *Blood and Wine*, antes de que se agote para que no te pase lo mismo. Y "peina" los foros y tiendas de segunda mano hasta dar con *Hearts of Stone*. ¡Suerte!





■ En *Kholat* debemos aclarar las causas de las misteriosas muertes de unos montañeros. Te hará sentir como si estuvieras solo y perdido por las montañas... pero no todo el mundo lo disfrutará.

En las montañas de la locura

Mi duda es sobre *Kholat*. No sé bien cómo orientarme y casi nunca sé dónde estoy exactamente en el mapa. Aparte, no indican claramente cuál es la finalidad del juego. ¿Podéis ayudarme?

@Juan Manuel Campos González.

Tu objetivo en este survival horror ambientado en los Urales es aclarar las causas de la muerte de un grupo de montañeros (está basado en un hecho real). Sólo podremos orientarnos con una brújula y un mapa que se actualiza al encontrar puntos claves. Dominar ambos recursos es clave, pero una de las intenciones del juego es que te sientas "perdido". *Kholat* nunca te lleva de la mano y siempre deja que seas tú el que descubras todo por ti mismo, explorando... Y efectivamente, en muchos momentos "no pasa nada". No es un juego para todos los públicos.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Hacer hueco en el disco duro

Últimamente cada vez le doy a instalar a un juego en mi PS4 y no me queda espacio suficiente me sale el mensaje avisándome de que no hay sitio. Salgo, libero espacio de sobra para instalar el juego que quiero instalar, pero me da un error. ¿Sabéis a que puede ser debido esto? Gracias.

@ Pascual Arranz

No sabemos a qué se debe pero sí cómo solucionarlo. Cuando te pase esto, prueva a reiniciar la consola (o apágala, pero con reiniciarla es suficiente) y el error desaparecerá como por arte de magia y podrás instalar el juego (si de verdad hay espacio suficiente, claro) sin problema. Te recomendamos cambiar el disco duro por uno de mayor capacidad. En el suplemento que regalamos el mes pasado explicamos cómo hacerlo. Es fácil.

Listado de juegos de PSone

Muy buenas. Me he vuelto loca buscando por el Store de PS3 la forma de intentar ver el listado de clasicos de PSone pero nada, que no hay manera. ¿Vosotros sabriais decirme cómo puedo verlos? Muchas gracias.

@ Kiu Kiratsu

Pues... hemos encendido la PS3 y... tampoco lo vemos. Juraríamos que años atrás sí había una pestaña dentro de la categoría "Todos los Juegos" que se llamaba "Juegos de PSone". De hecho, si buscas un juego suelto (por ejemplo, *Suikoden*) está dentro de esa categoría. Pero ahora mismo si buscas por consola, sólo te da la opción de ver un listado de PS4, PS3, PS Vita y PSP. Un truquillo puede ser filtrar por antiguedad. Pero lo más efectivo es poner en el buscador los títulos de los juegos que te interesen.

Reciclando el disco duro

¡Buenas gente! Tengo un problemilla. Veréis, le he cambiado el disco duro a mi PS4 por otro de más capacidad y todo perfecto. Pero se me ocurrió aprovechar el que venía en la PS4 (oye, que son 500 GB) y lo monté en una caja USB, pero no me deja hacer nada con él. ¿Este disco duro no se puede aprovechar por alguna razón?

@ Roberto Carlos

Se puede y se debe: 500 GB no es moco de pavo. Asumiendo que lo has montado en la caja USB correctamente, sólo se nos ocurre decirte que mires las particiones. Usa un PC y en Administrador de Discos, suprime todas las particiones pequeñas que veas. Después de eso, elige la opción de formatear para crear una sola partición en el disco de 500GB (en la práctica serán algo menos).

Hundir la flota en consola

Buenas Playmaniacos. He leído que van a sacar versión consoleta de Hundir la Flota. ¿Es cierto?

@Baltasar

Pues efectivamante. Ubisoft ha firmado un acuerdo con Hasbro para llevar sus más famosos juegos de mesa al Store de PlayStation. De momento ya está disponible para PS4 y PS3 *RISK Urban Assault* y muy pronto (tal vez cuando leas esto ya esté a la venta) llegará H*undir la Flota,* que permitirá partidas Online. También está *UNO*, el popular juego de cartas de Mattel.





¿Veremos *Ys* en nuestro país?

Hola, amigos de Playmania. Tengo unas dudas que compartir con vosotros:¿Se sabe algo acerca de si la nueva entrega de la saga *Ys* llegará a España? Relacionado con la pregunta anterior, ¿finalmente saldrá tanto en Ps4 como en Vita?

@David Guirado

Pues *Ys: Lacrimosa of Dana* es uno de los juegos más vendidos del verano en Japón, pero aún no tenemos confirmación oficial de su salida aquí en ninguna de las dos plataformas. Teniendo en cuenta que *Ys: The Ark of Napishtim* sí llegó a salir aquí, no hay que perder la esperanza de que termine llegando, aunque solo fuese en PS4...

Disfrutar de *Syberia* en PS4

Hola amigos de la revista Playmanía. Soy muy fan de *Syberia*. ¿Creéis posible una recopilación de los tres juegos en PS4? ¿O al menos alguna forma de jugar a los dos primeros en esta consola? Muchísimas gracias.

@Iván VT

Los dos primeros *Syberia* salieron para PS2 en 2003 y 2004, respectivamente. Creadas por Benoit Sokal, estas dos aventuras gráficas sí salieron para PS3 en un recopilatorio el año pasado. Le hemos transmitido tu duda a sus responsables en España y nos han comentado que "por ahora Microids, que son los dueños de la franquicia, no tienen planes para hacerlo. Pero por supuesto no es descartable en un futuro". Recordemos que la edición Coleccionista de PC de *Syberia 3* sí incluye los dos juegos anteriores, pero no así la de PS4 (que trae una figura de Kate Walker, un libro de arte, la BSO, un póster, dos litografías...). Saldrá el 1 de diciembre.



El 1 de diciembre Kate Walker continuará su aventura en PS4 con *Syberia 3*. De momento, no está previsto que las dos entregas previas salgan en PS4, pero no es algo descartable.

TRUCOS PARA QUE **JUGAR ONLINE** NO SEA UN SUPLICIO

Soluciona tus problemas de conexión



Uno de los mayores quebraderos de cabeza que nuestra PS4 puede provocarnos es por problemas en la conexión a Internet, sobre todo a la hora de jugar. NAT, lag, velocidades bajas... son palabras que seguro que os suenan y para las que os recetamos algunas soluciones de diverso tipo.

1. SOLUCIONES BÁSICAS

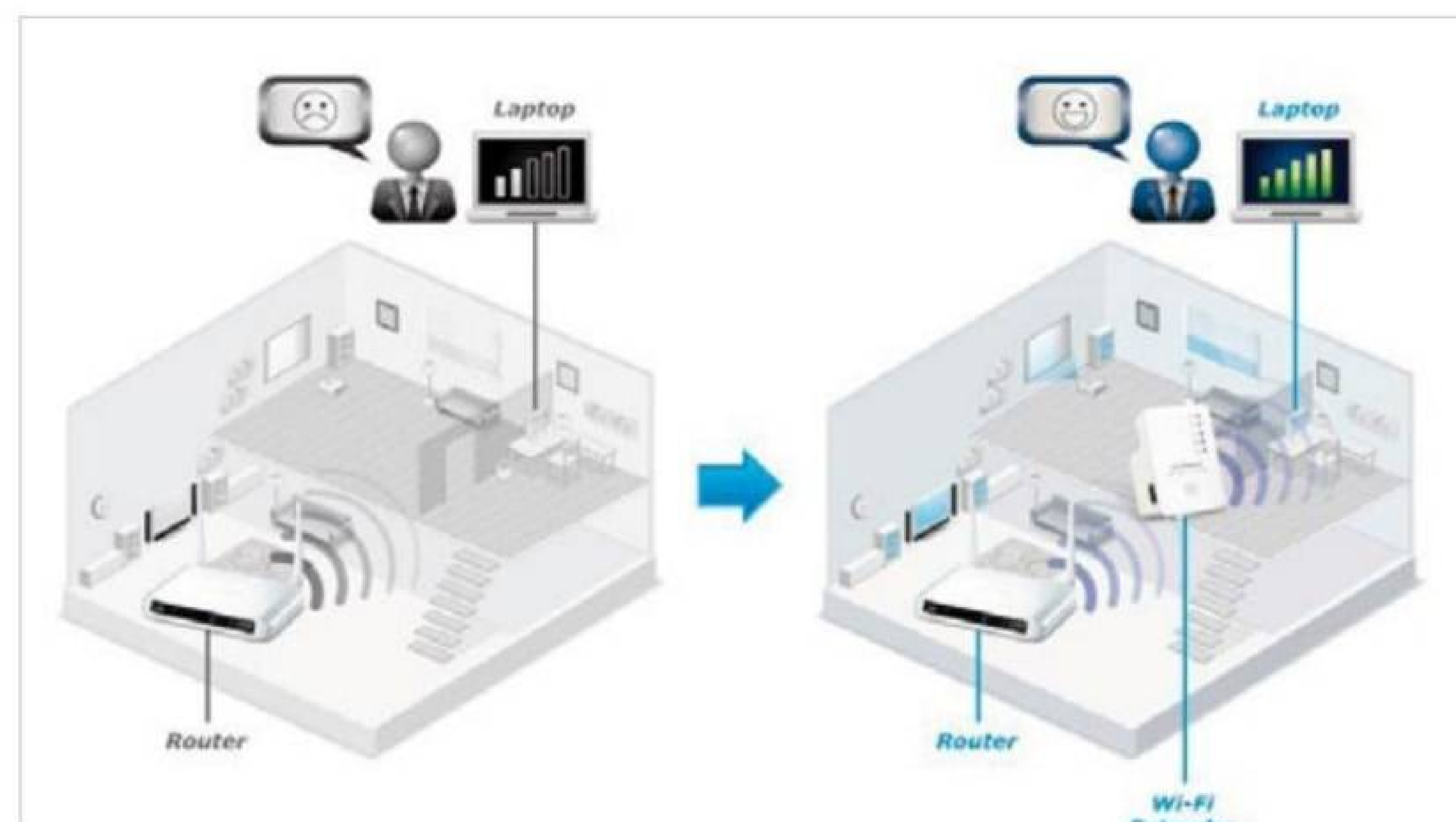
Muchas veces el problema es de base, de cómo llega la señal a nuestra consola. Este debe ser el primer aspecto a mejorar si quieres obtener la mejor experiencia online.



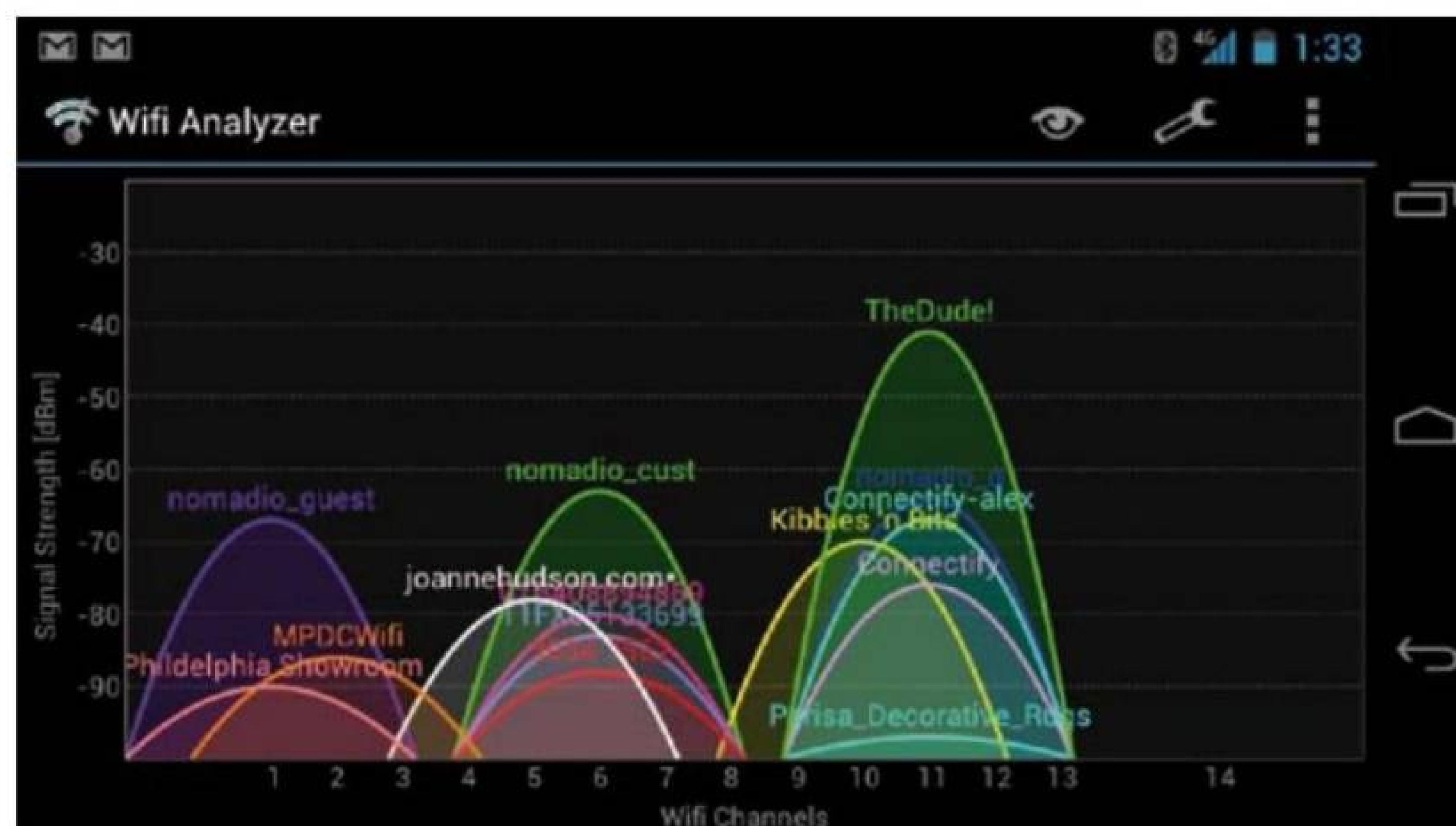
1 Cable. La mejor conexión, la más rápida y fiable es siempre la que se obtiene conectando nuestra PS4 directamente al router mediante cable. No habrá problemas de recepción, interferencias ni de pérdidas de paquete o datos. Eso sí, que el cable sea de categoría 5 o 6. No escatiméis.



2 WI-FI. Si no queda más remedio que jugar con una conexión Wi-Fi, sitúa tu consola lo más cerca del router. Este debe estar en un lugar libre de obstáculos y no escondido en un rincón, como es habitual. Es recomendable que cuando vayas a jugar desconectes de la red cualquier otro aparato.



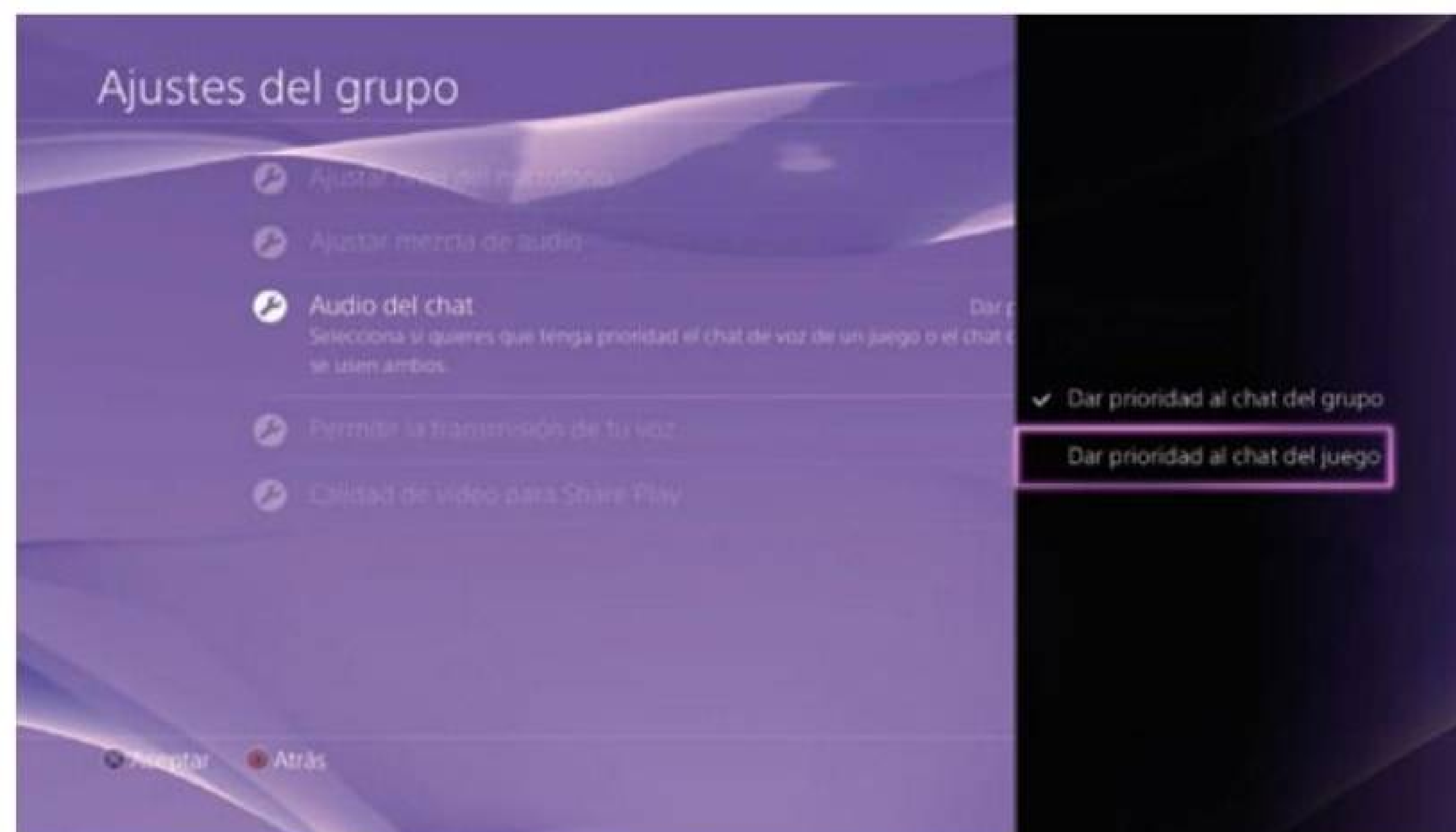
3 Repetidores. Si no puedes acercar la consola al router y la recepción sigue siendo muy mala, prueba a instalar algún repetidor de señal. Los hay de diferentes tipos pero básicamente potenciarán la señal Wi-Fi recibida o aprovecharán la instalación eléctrica para transmitir la señal de manera más estable.



4 Tráfico. Otra buena solución es intentar cambiar la frecuencia en la que tu router trabaja. Quizás haya demasiado tráfico en la frecuencia que estás utilizando, así que usa aplicaciones como "WIFI Analizer" para ver cuál es la menos saturada y aprovecha para cambiarla.

2. **TRUCOS MULTIJUGADOR**

La experiencia es un grado y a base de jugar encontrarás "truquillos" de último recurso que pueden sacarte del atolladero momentáneamente. Son parches, pero viene bien conocerlos.



1 Chat. Si estás jugando con más gente y hablando con ellos a través de un Grupo de voz, salid todos de él y usad el chat propio del juego (si lo tiene). Liberarás a la consola de una parte nada despreciable de flujo de datos.



2 Grupo. Es bastante habitual tener problemas de "Nat" con algún miembro del Grupo de voz. Que los afectados salgan y entren varias veces en el Grupo suele dar buen resultado.



3 Líder. Cuando el "lag" asalta tu partida o es complicado conectarse a una partida al jugar con amigos, la situación suele mejorar bastante si designáis como "líder" al que mejor conexión tenga. Él será quien haga el matchmaking y cargue con la mayor parte del flujo de datos en ciertas situaciones. No hace milagros pero puede hacer que la cosa mejore bastante.

Ojo con....

EL TÉRMINO NAT (Network Address Translation) es el que dicta cómo de bien se entiende tu PS4 con el resto del ecosistema de Internet (servidores, oros usuarios, etc.). La hay de 3 tipos (1 o abierta, 2 o moderada, 3 o restrictiva) y dictará muchos de los problemas que tengamos. Nuestro objetivo debe ser la tipo 2 (la 1 es inaccesible muchas veces por no tener control total sobre toda la red y el hardware) y con ella podrás evitar los consabidos problemas a la hora de escuchar a un amigo, encontrar partidas... Consulta el tipo que tienes en "ajustes/red/probar conexión a internet". Para mejorar el tipo de NAT, mira aquí al lado.

3. CONSEGUIR UNA **IP ESTÁTICA**

Lo normal es que tu router asigne una IP dinámica a los dispositivos conectados a tu red local, pero lo ideal es que sea estática, fija. Para que tu PS4 cuente siempre con la misma IP, sigue estos pasos.



1 Toma los datos actuales. Ve a "Ajustes/Red/Ver estado de conexión" y toma nota de todos los datos: dirección IP, máscara de subred, gateway, DNS primario y DNS secundario.



2 Fijar IP. ve a "Ajustes/Red/Configurar conexión a internet" y selecciona "Configuración manual". Tendrás que introducir a mano los datos de antes uno a uno. De esta manera conseguirás que la IP no cambié cualquier día de estos.



3 Prueba. Ve a "Ajustes/Red/Probar conexión a internet" y comprueba que todo funciona perfectamente para además aprovechar y descubrir qué tipo de NAT tienes.



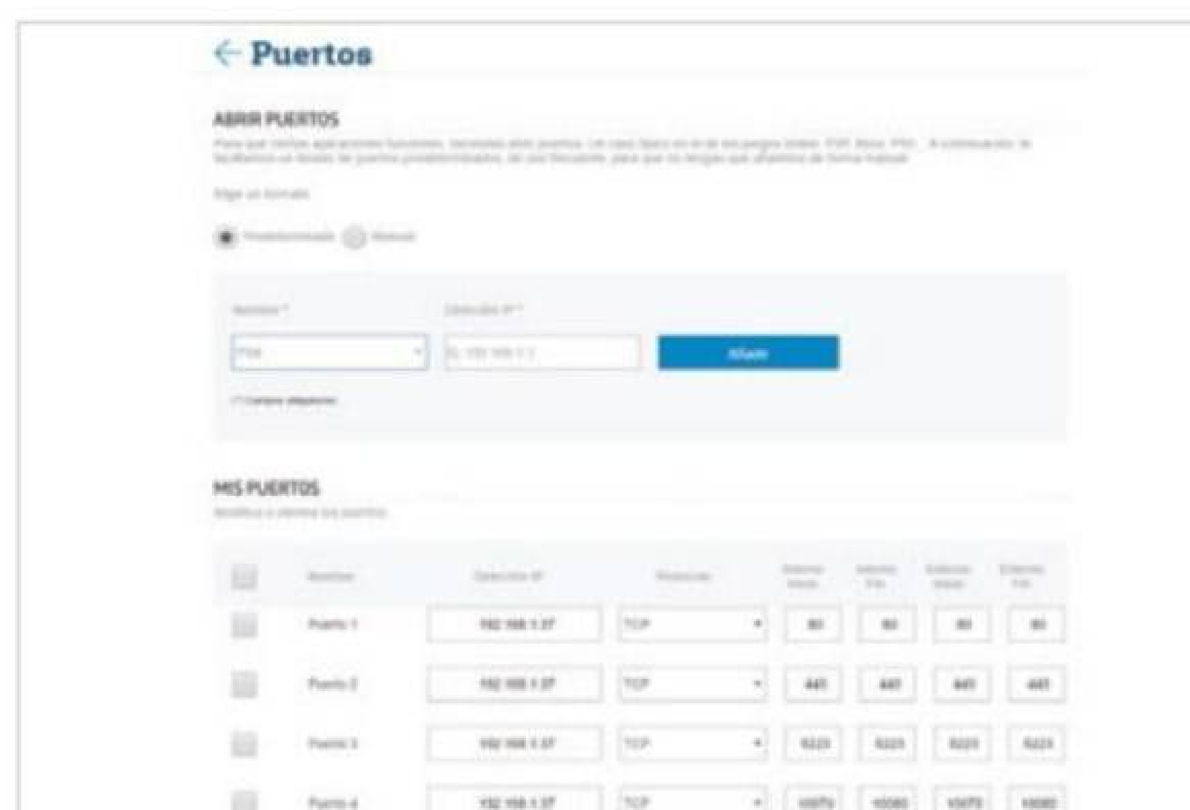
4 NAT. Si el resultado es una Nat tipo 2 deberías poder sortear gran parte de los problemas habituales de conexión con tus amigos o a la hora de encontrar partidas a las que unirte.

4. ABRIR PUERTOS: FACILITAR LA COMUNICACIÓN ENTRE PS4 E INTERNET

Abre el navegador web en tu ordenador y accede a la página de configuración del router o al propio router. Varían en función del fabricante, si no sabes hacerlo, pregunta tu proveedor de internet cómo acceder al menú de configuración de tu router.



1 Puertos clave. Nuestra PS4 usa unos puertos determinados del router para comunicarse con Internet. En concreto, los puertos: TCP: 80, 443, 3478, 3479, 3480; UDP: 3478, 3479



2 IP Estática. Es importante que PS4 tenga configurada una IP estática, como ya hemos explicado. Los puertos se abren para una IP determinada, y si la que se le asigna a PS4 cambia, no habremos conseguido nada.



3 Router. Cada router tiene una configuración diferente, pero suele ser bastante fácil encontrar la opción de apertura de puertos para una IP determinada. Marca la asignada a tu PS4 y luego abre los puertos que hemos indicados arriba.



Los puertos que deben desbloquearse para jugar al juego son:

	TCP de salida (outbound)	TCP de entrada (inbound)	UDP de salida (outbound)	UDP de entrada (inbound)
Xbox 360	7500-17899 30000-40399	53, 80, 3074	53, 88, 3074, 1001	53, 88, 3074, 1001
Xbox One	7500-17899 30000-40399	53, 80, 3074	53, 88, 500, 3074, 3544, 4500, 1200, 1001	53, 88, 500, 3074, 3544, 4500, 1200, 1001
PS3	7500-17899 30000-40399	80, 443, 3478, 3479, 3480, 5223, 8080	3478, 3479, 3658, 3074, 1001	3478, 3479, 3658, 3074, 1001
PS4	7500-17899 30000-40399	80, 443, 1935, 3478-3480	3478, 3479, 3074, 2001	3478, 3479, 3074, 2001

Puertos que debes redirigir a tu consola para configurar una NAT abierta:

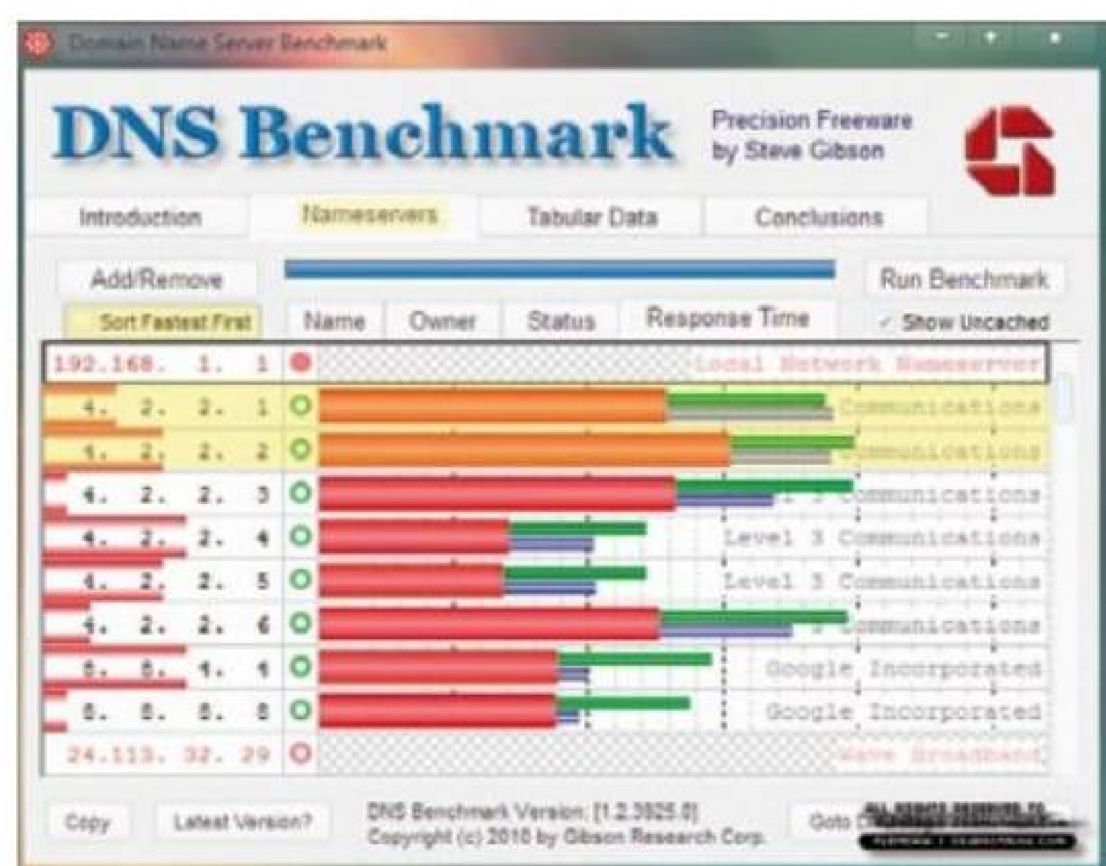
	TCP	UDP
Xbox 360	3074	88, 3074
Xbox One	3074	88, 500, 3074, 3544, 4500
PS3	3478, 3479, 3480, 5223, 8080	3074, 3478, 3479, 3658
PS4	1935, 3478-3480	3074, 3478, 3479

Si te preocupa haber redirigido los puertos incorrectamente, no te preocupes, es reversible. UPnP suele ser normalmente la

4 Juegos. Sony recomienda abrir los ya mencionados pero cada juego usa unos determinados. Consulta la ayuda online del desarrollador para saber con qué puertos trabaja tu juego favorito y después ábrelos como te hemos indicado.

5. OTRAS OPCIONES: CUANDO TODO FALLA

Siempre puedes recurrir a otras opciones más "raras". Prueba a cambiarlas de una en una y apunta siempre la configuración anterior para poder volver a ella en caso de la cosa empeore.



1 DNS. Cambia la DNS primaria y secundaria por otras más rápidas. Usa un programa como DNSBench en el ordenador para ver cuáles son las dos mejores e introdúcelas desde "Ajustes/Red/Configurar conexión a internet /Manual.../DNS".



2 MTU. El valor que aparece por defecto en PS4 es 1500, pero cuando hay problemas de conexión a PSN, cambiarlo puede ayudar. Prueba con 1413, 1450, 1472 o 1473. La ruta: "Ajustes/Red/Configurar conexión a internet /Manual.../MTU".



3 DMZ. Esta opción, accesible desde el menú avanzado de tu router, permite, digámoslo así, abrir todos los puertos de golpe, sin más especificaciones. Esto puede comprometer la seguridad de tu red local pero en principio ayudará a que la NAT mejore.

En 2 minutos...

LOS DISTINTOS PROVEEDORES DE INTERNET y los routers que facilitan a sus clientes han evolucionado mucho. Si tienes problemas de conexión, lo primero sería llamar al soporte técnico de tu proveedor y solicitar ayuda. Los problemas más comunes están ya cubiertos por los técnicos, que suelen facilitar soluciones rápidas y eficientes. Hazlo también para asegurarte de que el firmware del router está actualizado (solicítalo si no es así) o para saber si tu router es muy antiguo y que te lo cambien. Algunos proveedores incorporan ya en la interfaz de control del router configuraciones predeterminadas para PS3 y PS4.





4 Retransmisiones. Para no tener problemas a la hora de retransmitir partidas necesitas tener ancho de banda suficiente, pero de subida. Consulta con tu proveedor de Internet para ver si es posible una conexión simétrica.

APRENDE CÓMO **HABLARLE** A TU CONSOLA

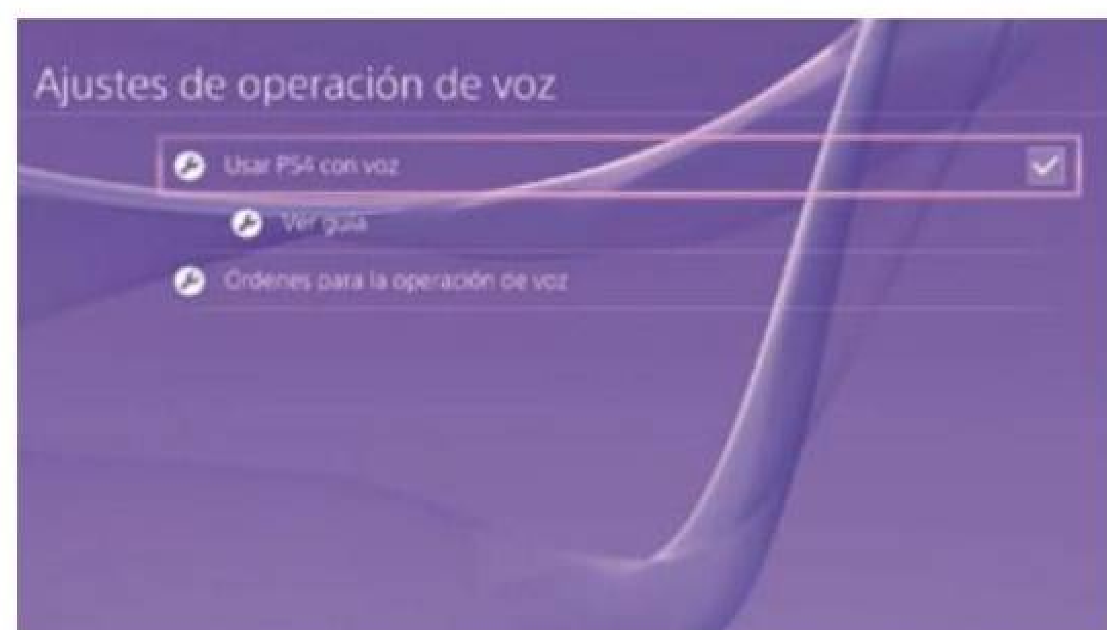
Controla tu PS4 con la voz



PS4 dispone de una función no demasiado explotada que nos permite manejar la consola con la voz. Las opciones de control son numerosas y los requisitos de hardware mucho más asequibles de lo que imagináis.

1. QUÉ NECESITAS

Todas las PS4 que se venden vienen con lo necesario para acatar nuestras órdenes habladas. No hay calibraciones que valgan y cualquier micrófono sirve. ¿Fácil no?



1 Configuración. Lo primero es indicarle a la consola que acepte nuestras órdenes de voz. Para ello ve a "Ajustes/Sistema/Ajustes de operación de voz" y marca la opción "Usar PS4 con voz".



3 PlayStation Camera. Si tienes una, puede ser tu micrófono. Ve a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/Dispositivo de entrada" y selecciona la cámara como el micrófono por defecto.



2 Auriculares con micrófono. Puedes usar cualquier headset (incluido el que viene con la consola). Si tienes el micrófono y los cascos bien enchufados y encendidos, PS4 te entenderá.

Ojo con....

EL RECONOCIMIENTO DE VOZ FUNCIONA BASTANTE BIEN y además no requiere de ningún proceso de calibración. Pero si encuentras problemas para que la consola te entienda, prueba a cambiar algunas cosas. Sube el volumen del micrófono lo máximo que puedas ("Ajustes/Ajustar dispositivos/Auriculares con micrófono") y acércatelo a la boca. Si estás usando la Playstation Camera, prueba a cambiar a un micrófono como el que del "pinganillo" que viene con la consola. Haz una ligera pausa entre órdenes y léelas tal cual se te indica en el listado. No vocalizar y hablar con la boca llena no ayuda, recuérdalo.

2. QUÉ SE PUEDE HACER Y QUÉ NO

Las órdenes de voz permiten hacer muchas de las cosas más habituales de una manera más rápida. Son atajos que te ayudará a ir al grano, sin pasar por tediosos menús intermedios.

1 Operaciones básicas. Podrás ir directamente a lugares tan importantes como Ajustes, tu perfil, iniciar un evento, apagarla, etc. El listado casi completo está en "Ajuste/(sistema/ajustes de operación de voz/órdenes para la operación de voz".

2 Opciones avanzadas. Hay órdenes que no aparecen en la lista, como poder lanzar casi cualquier aplicación sólo con tu voz.
Para ello ve hasta el menú principal (usando tu voz o de manera manual) y verás que debajo de cada aplicación o juego hay un nuevo comando que permite iniciarlos.

3 Ajustes. El acceso a "Ajustes" es bastante limitado, pues te permite entrar en el menú principal pero luego no podrás navegar sobre las docenas de submenús.

4 En juegos. Una lástima que ningún comando, ni siquiera el de captura de pantalla, funcione mientras corre un juego. En el espacio nadie puede escuchar tus gritos…

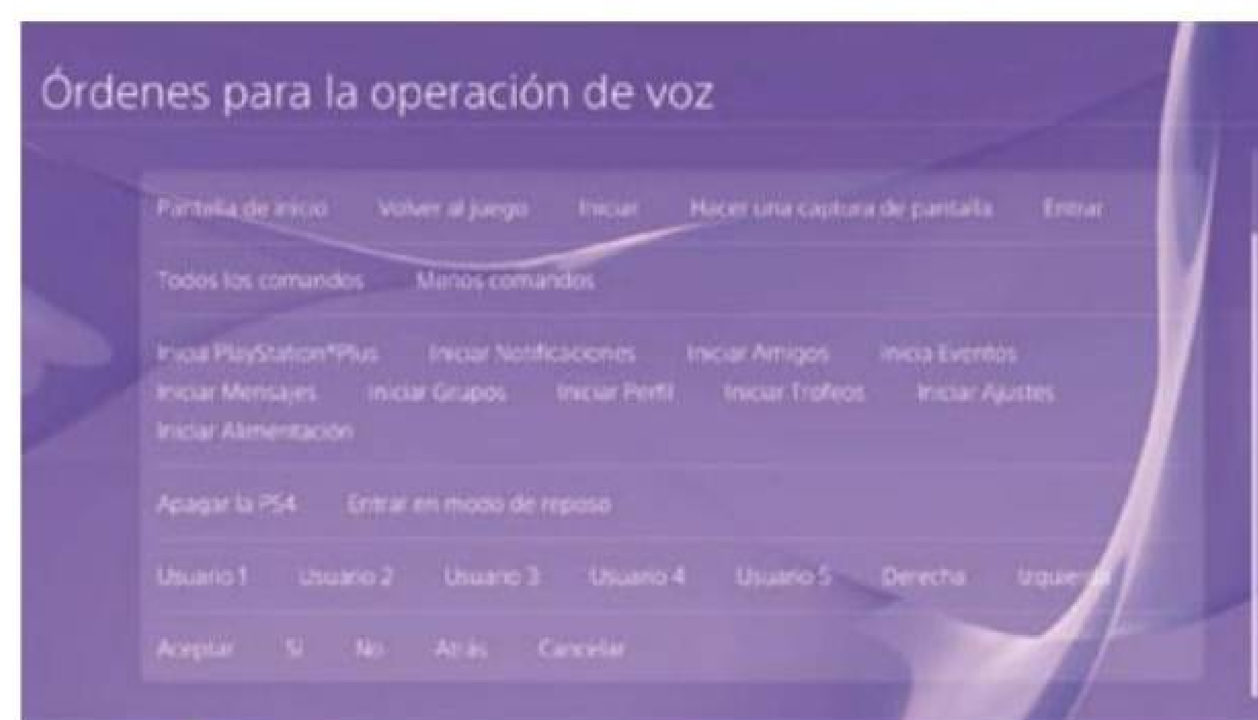
5 Arranque. Al contrario que otros dispositivos y consolas, PS4 no "escucha" cuando está en modo reposo, de manera que no podrás despertarla con sólo usar tu voz. Una lástima.

3. CÓMO FUNCIONA

Al principio no estaremos muy atinados, pero enseguida aprenderemos los comandos exactos y el "timing" para que la consola nos entienda. El reconocimiento de voz es excelente, pruébalo.



1 Llamada. Con el micrófono activo (de los cascos o de la cámara) di, alto y claro, "Playstation" para que la consola entre durante unos segundos en modo de control por voz.



2 Órdenes. En pantalla aparecerán algunas someras sugerencias, pero puedes ver todo lo que puedes ordenarle si dices "todos los comandos".



3 Desactivación. No te lo pienses mucho: si la consola no recibe instrucciones en unos segundos, el modo de control pasará al habitual con el mando. Igual que si tocas algún botón.

TROFEOS, TRUCOS, ESTRATEGIAS, SECRETOS...

Sácale todo el partido a tus juegos favoritos

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

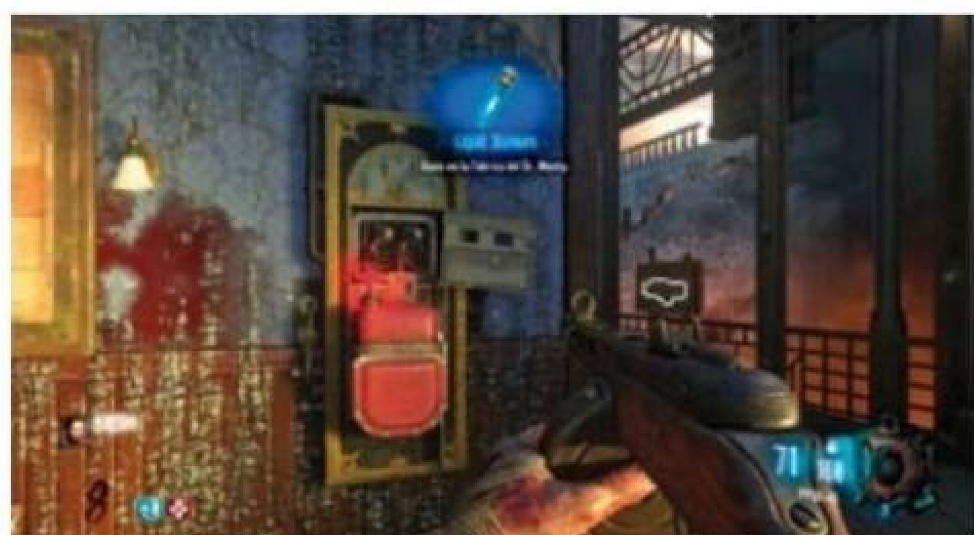
■ MEJOR MÉTODO DE CONSEGUIR LIQUID DIVINIUM

Uno de los aspectos más importantes durante las partidas del modo Zombis de es la obtención de frascos de Liquid Divinium para gastarlos en la Fabrica del Dr. Monty y obtener chicles que nos aportan cualidades únicas. Los frascos de Liquid Divinium se pueden conseguir de cualquier forma que implique gastar puntos. No importa el precio que pagues, es sólo cuestión de suerte conseguirlos.

Las rondas 1 a la 10 son las más importantes a la hora de conseguir Liquid Divinium. Al empezar una partida, gasta los primeros 500 puntos en algún arma o el perk de revivir y si tienes mucha suerte conseguirás un Liquid Divinium. Asegúrate de que no llevas activado el chicle de Cadáver ambulante.

En las siguientes rondas ve gastando puntos para abrir el camino hacia tu arma favorita. Cuando ya la tengas, gasta tus puntos en activar una trampa cualquiera (las más baratas cuestan 500 puntos) y en la máquina de chicles: son solo 500 puntos la primera vez en cada ronda y no estás obligado a coger el chicle, porque nada más usarla es cuando consigues o no el frasco, por lo tanto el chicle no lo gastarás.

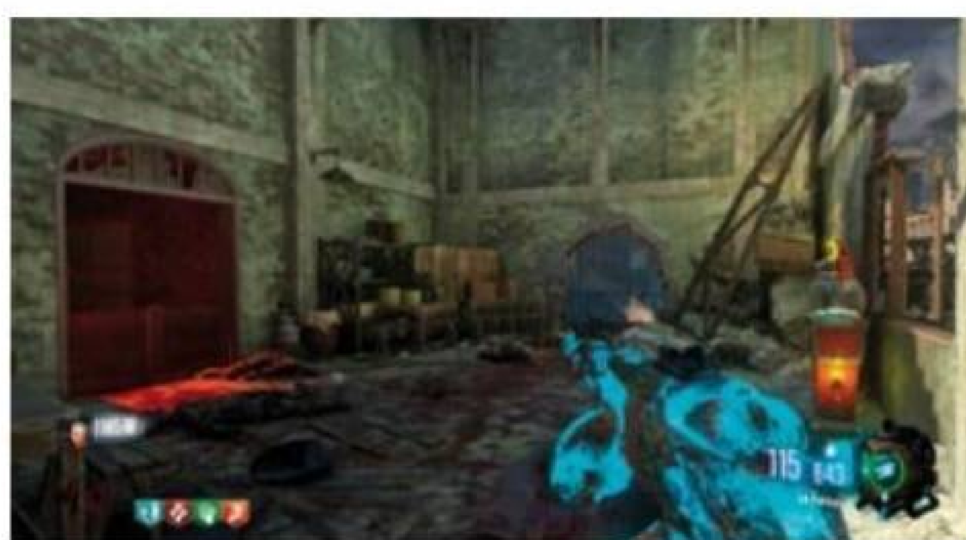
Busca un buen lugar en el que completar rondas y asegúrate de gastar los puntos en la máquina y en la trampa en cada ronda. Si antes de la ronda 10 no conseguiste ningún Liquid Divinium deberías comenzar de nuevo la partida: ten en cuenta que cuanto más tarde consigas el primero más tarde conseguirás el segundo y sucesivos por lo tanto, valora si te merece la pena o no avanzar tantas rondas dependiendo de tu habilidad. Nuestro consejo es que repitas para tener más posibilidades.



■ CONSEGUIR LIQUID DIVINIUM EN EL MAPA ZOMBIS GOROD KROVI

Es el mejor mapa para conseguir Liquid Divinium. Sigue los consejos de antes en Gorod Krovi, avanza hasta activar la electricidad y ve a la zona Tank Factory. Al subir la rampa central ve a la izquierda para llegar a una sala que solo tiene una ventana y la entrada principal. Este es el mejor punto es del mapa para atrincherarse y conseguir puntos con un riesgo mínimo, ya que por la ventana no entrarán muchos enemigos y las Valkirias casi siempre se quedarán atascadas en la pared. Intenta conseguir el arma GKZ-45 Mk3 en la caja misteriosa y usa su disparo doble para crear vórtices morados y dañar a los enemigos que se aproximen.

En esta misma sala tienes una máquina de chicles que puedes activar por 500 puntos y fuera puedes activar la trampa de los ojos de Gigant por 1500 puntos. En total serían 2000 puntos en cada ronda y los conseguirás de sobra. Además si compras el arma que está cerca de la trampa y compras su munición en cada turno tendrás aún más posibilidades de conseguir frasco.



DOOM

■ MÁS EASTER EGG:

El mes pasado ya publicamos unos cuantos easter Eggs, pero aquí tenéis unos pocos más. Hay que ver la de cosas curiosas que se pueden esconder en un juego...

●SEAN BEAN

Avanza en la Misión 2 "Operaciones de recursos" hasta conseguir la única Célula de Argent que encontrarás aquí. Nada más recogerla, mira en las terminales del lado izquierdo para ver una lista de personas que han fallecido en las instalaciones. Si nos fijamos detenidamente en los nombres que aparecen en la lista se puede apreciar el nombre de una persona llamada Sean Bean. ¿Será este un guiño al actor Sean Bean, famoso por ser uno de los actores que más veces ha muerto en películas y series o una mera casualidad de nombre? ¿Acaso nuestro querido Boromir / Ned Stark ha caído ante las hordas demoniacas de Marte?

●TERMINATOR 2

Avanza en la Misión 3 "Fundición" hasta llegar a la zona central de la misión, donde verás que la zona inferior está inundada de lava. Salta a la lava y déjate matar para ver como cuando el Marine se hunde hace exactamente el mismo gesto que realiza el Terminator en "Terminator 2". Sayonara, Marine.



●POSTER DE QUAKE Y DOOM

Nada más comenzar la misión Misión 8 "Complejo de investigación avanzada", sube la escalera y entra en el primer baño de la izquierda, sube a los lavabos y realiza un doble salto para entrar en el conducto que ves en el techo. Avanza por el conducto hasta llegar a otra sala en la que encontrarás un Guardia de élite, el Automapa y también unos poster de Quake y DOOM.

●CUBO DE ALMAS

Avanza en la Misión 9 "Laboratorios Lázaro" hasta una sala circular en la que verás una roca en la parte central. Avanza por el pasillo del fondo y entra en el despacho. Ve hacia el fondo de la izquierda y mira encima de unos de los escritorios para encontrar el Cubo de almas. Este objeto es un artefacto antiguo que también funciona como una poderosa arma y que ya hizo aparición en *DOOM 3*.

●FELIZ CUMPLEAÑOS

Avanza en la Misión 10 "El reino de los titanes hasta una zona en la que tendrás que acabar con varias oleadas de enemigos, que tiene varios saltadores amarillos y un puente a medio derruir que cruza la

parte superior. En una de las esquinas de esta zona encontrarás una pared falsa que puedes atravesar. Para llega a un pasillo en el que encontrarás el cadáver de alguien que estaba celebrando su cumpleaños. Puedes disparar al globo que ves junto al cadáver para escuchar cómo te abuchean unos niños.

● EL SÍMBOLO DEL PECADO
Avanza en la Misión 11 "La necrópolis" hasta la zona en la que verás un gran cráneo colgando de la pared y que tiene el símbolo del pecado justo en la frente. Esta es una referencia al punto débil de uno de los jefes de *DOOM 2* y si disparas un misil con el Lanzamisiles al símbolo aparecerá una caja flotante que desbloquea uno de los Secretos y Coleccionables de la misión.

●MAPAS CLÁSICOS Y LA CARA DEL MARINE ORIGINAL
Cada una de las misiones de DOOM oculta una zona secreta en la que tenemos que entrar para conseguir uno de los Secretos de la misión. Al hacerlo desbloquearemos un mapa clásico de *DOOM* o *DOOM 2* y podremos jugarlo en el apartado de mapas clásicos en cualquier momento. En estos mapas podemos encontrar otro Easter Egg oculto. En algunos de ellos encontrarás barriles explosivos a los que puedes disparar con la intención de suicidarte y en una de las muertes que genera el juego de forma aleatoria podrás ver una en la que cae el casco al suelo y la cara del personaje es la del diseño original del personaje de DOOM y no la del personaje actual.



LEGO STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA

■ CÓDIGOS PARA DESBLOQUEAR PERSONAJES

Estando en el modo libre, accede al menú de pausa y selecciona la opción "Introducir códigos", muy útil si necesitas ciertas habilidades que sólo tiene un personaje en concreto. Eso sí, para poder utilizar algunos de los personajes que desbloquees con los códigos, tendrás que comprarlos. Aquí tienes el listado del personaje que puedes desbloquear, el código y las habilidades que te aporta.

● B-U4D: QLLJXD
Puede aceptar misiones de la Resistencia y pasar por zonas tóxicas y heladas.

● CALUAN EMATT: 26F2CF
Puede usar terminales de la Resistencia, escanear objetos ocultos y disparar a objetivos LEGO

● CHIEF PETTY OFFICER UNAMO: 2DZXDM
Puede aceptar misiones de la Primera Orden, usar sus terminales y escanear objetos ocultos

● CROKIND SHAND: BQPKPA
Puede aceptar misiones de cazarrecompensas, usar objetos de agilidad y escalar paredes LEGO

● DASHA PROMENTI: BJZA6F
Puede aceptar misiones de búsqueda de tesoros, usar objetos de agilidad y escalar paredes LEGO

● FN-2112: 4T3UNK
Puede aceptar misiones de la Primera Orden, usar sus terminales y disparar a objetivos LEGO.

● FLAMETROOPER: LRYUBB
Puede aceptar misiones de la Primera Orden, usar sus terminales y destruir objetos LEGO dorados.

● GOSS TOOWERS: QZTZX9
Puede aceptar misiones de la Resistencia, usar sus terminales y disparar a objetivos LEGO.

● GTAW-74 "GEETAW": 2YU4NX
Puede pasar por zonas tóxicas y heladas. Guavian Security Soldier: C73CNV
Puede destruir objetos LEGO plateados, disparar a objetivos LEGO y agarrarse a clavijas LEGO

● HOOGENZ: V3H6RU
Puede aceptar misiones de búsqueda de tesoros, pasar zonas tóxicas y disparar a objetivos LEGO.

● JESSIKA PAVA: SBUSCW
Puede agarrarse a clavijas LEGO, usar objetos de agilidad y escalar paredes LEGO.

● KAYDEL KO CONNIX: 9FJKF4
Puede aceptar misiones de la Resistencia, usar sus terminales y escanear objetos ocultos.

● KORR SELLA: NGSEKH
Puede aceptar misiones de la Resistencia y usar sus terminales y disparar a objetivos LEGO.

● LIEUTENANT BASTIAN: XQZ7C6
Puede aceptar misiones de la Resistencia, pasar por zonas tóxicas y agarrarse a clavijas LEGO.

● MAJOR BRANCE: Q8KRC6
Puede aceptar misiones de la Resistencia, usar sus terminales y dar órdenes a tropas

● MI'NO TEEST: GBE8ZC
Puede disparar a objetivos LEGO y agarrarse a clavijas LEGO.

● MONN TATTH: A5JR9V
Puede aceptar misiones de búsqueda de tesoros, escanear objetos ocultos y agarrarse a clavijas LEGO.

● NIEN NUNB: P8KXSA
Puede aceptar misiones de búsqueda de tesoros, usar terminales de la Resistencia y disparar a objetivos LEGO.

● OFFICER SUMISTU: GVNBWB
Puede aceptar misiones de la Primera Orden y usar sus terminales y escanear objetos ocultos.

● OSKUS STOORATT: K6JXJT
Puede destruir objetos LEGO plateados y isparar a objetivos LEGO.

● QUINAR: A4EHFJ
Puede aceptar misiones de búsqueda de tesoros, usar tiradores de Fuerza y pasar por zonas heladas.

● R-3PO: BEMT2T
Puede aceptar misiones de traducción y pasar por zonas tóxicas y heladas.

● R2Q5: VVVSEA
Puede usar terminales AstroMech y pasar por zonas tóxicas y heladas.

● SNAP WEXLEY: HTN3RD
Puede aceptar misiones de la Resistencia, usar sus terminales y agarrar clavijas LEGO.

● SPECIAL FORCES TIE PILOT: 59J67X
Puede aceptar misiones de la Primera Orden y sus terminales, y agarrar clavijas LEGO.

● TEEDO: CP6ETU
Puede aceptar misiones de búsqueda de tesoros, conectarse a enchufes de Staff y usar escotillas de acceso.

● TRENTUS SAVAY: 638FNX
Puede aceptar misiones de la Primera Orden y usar sus terminales y agarrar clavijas LEGO.

● UNKAR THUG: YABPYU
Puede aceptar misiones de búsqueda de tesoros, usar tiradores de Fuerza y disparar a objetivos LEGO.

● WOLLIVAN: J3GMHE
Puede usar escotillas de acceso y disparar a objetivos LEGO.

RESIDENT EVIL 7 (DEMO)

■ LLAMADAS SECRETAS

Otro de los misterios que conocemos de la demo de Resident Evil 7 son las diferentes llamadas que podemos escuchar en el teléfono que usamos para conseguir el final secundario. Al descolgar el teléfono podemos llegar a escuchar tres conversaciones diferentes, parece ser que no existe un método exacto para escuchar una u otra y que es solo cuestión de suerte cual será la conversación que escucharemos.

Conversación 1
"En algún momento tendrás que despedirte. ¿Podrás hacerlo?"

Conversación 2
"Tienes el poder de decidir. Pero puede que el resultado no sea lo que esperas".

Conversación 3
"Las memorias dicen la verdad. Que no te confundan las apariencias"

LOS CASCOS DEL AYUDANTE DE SONIDO

Una de las curiosidades que conocemos de la demo de Resident Evil 7 tiene que ver con los cascos del ayudante de sonido que vemos durante la Cinta de VHS. Avanza por la historia de la Cinta de VHS y al cruzar la cocina sube la escalera para llegar a la siguiente planta, nada más subir ve hacia la derecha para encontrar los Cacos del ayudante de sonido del equipo de grabación.



ROCKET LEAGUE

CAMBIAR LA PANTALLA DE TÍTULO

En el menú principal sólo hay que pulsar esta secuencia de botones y luego el botón Options. Aparecerá la imagen de Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars (el anterior juego del estudio, para PS3).

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖, Options.

DESBLOQUEAR A SWEET TOOTH

Para obtener la furgoneta del payaso de la saga *Twisted Metal*, tendrás que jugar un apartida completa con todos los coches y ganarlas. Todos los vehículos del juego se van desbloqueando aleatoriamente al ganar partidas y necesitas tenerlos todos para conseguir el emblemático Sweet Thoot. Sí, la cosa se puede alargar. Un consejo, es que juegues partidas privadas con amigos y que acordéis dejaros ganar para que el proceso sea más rápido.

SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL

TROFEOS "PERDIBLES"

Seguro que le está dando caña a esta divertida ida de olla basada en el universo *Saint's Row*. Si quieres completar sus trofeos, debes tener en cuenta que tiene dos que se pueden perder si nos los completas en el momento oportuno y la única manera de obtenerlos sería empezar de cero. Aquí te contamos cuáles son y cómo se consiguen.

BURRA TERMINAL

Acaba con una instalación de extracción mientras vas en moto.

Como sólo hay cuatro de estas instalaciones, tienes que estar muy atento para conseguir el trofeo antes de superarlas todas. Busca una moto antes de ir a la actividad de instalación de extracción. Montado en tu burra, dirígete a una de las cuatro instalaciones y entra en el edificio. Aparca la mota en un buen sitio, un sitio seguro y protegido y, si no es mucho pedir cerca del tercer punto de extracción. Ya a pie, acaba con todos los enemigos del edificio y ve a los dos primeros puntos de extracción para conquistarlos. Luego, regresa a tu moto y súbete y colócate en el tercer punto de extracción si bajarte de la moto

EL MEJOR TIRADOR

Derriba un misil de torre con una descarga mientras planeas.

Hay un total de 24 torres por todo el mapa y si las destruimos todas sin sacar el trofeo, nos tocará volver a empezar. Para que esto no pase, asegúrate de tener la mejora de lanzar poderes en el aire. Cuando actives la eliminación de una torre, salta y mantente en el aire pulsando L1. Cuando la torre te lance un misil, envíale el poder de Descarga y listo.

STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS FINALES EN UNA PARTIDA

El juego cuenta con un total de siete finales, que consisten en pequeñas escenas secretas en las que vemos qué ha pasado con cada uno de los personajes. Para ver estas escenas, hay que tener una buena amistad con cada personaje, aunque no hay manera de saber cuánto de amigos somos de un determinado personaje. Eso sí, sabemos que existen dos métodos para aumentar la amistad y deberemos aplicarlos para ver las escenas secretas.

MÉTODO 1: PRIVATE ACTION

Son conversaciones únicas que tendremos a lo largo del juego. Algunas surgen de forma aleatoria y otras las tendremos que activar. Se puede dar el caso de que tengamos que elegir entre varias respuestas, lo que conlleva a conseguir más o menos amistad o incluso perderla.

Las conversaciones aleatorias surgen mientras jugamos. Cada vez que avanzamos en una parte importante de la misión principal sería conveniente ir a las tres ciudades principales que tienen tablón de misiones para aceptar las nuevas misiones, así nos aseguramos que exploraremos cada zona al máximo para encontrar enemigos únicos y las Private Action aleatorias.



Las otras Private Action son las más importantes, porque son las que aumentan en mayor medida la amistad con la persona con la que la tengamos. Cada vez que avancemos en la historia principal, habrá que ir a visitar cada una de las ciudades principales y activar el símbolo del silbato que veremos cerca de la posada. Al hacerlo, aparecerán en la esquina inferior derecha de la pantalla unos rombos junto al texto Private Action.

El número de rombos indica el número de conversaciones que podemos tener en ese momento. Cuando hayas completado las Private Action vuelve al símbolo del silbato y actívalo para reunirte con tu grupo de nuevo. Antes de abandonar la ciudad entra en cualquier otro edificio y sal para comprobar si el símbolo de las Private Action vuelve aparecer. Si no aparece en que ya podrás ir a otra ciudad o avanzar en la historia.



MÉTODO 1: POCIÓN DE AMOR

El otro método consiste en darle a cada uno de los personajes unas cuantas Love Potion No. 256 para que el parámetro de amistar aumente. Con este método tenemos un 100% de probabilidades de desbloquear cada uno de los finales secretos, pero habrá que darles más o menos pociones a cada uno de tus compañeros dependiendo de las Private Action que hayas tenido a lo largo de la historia.

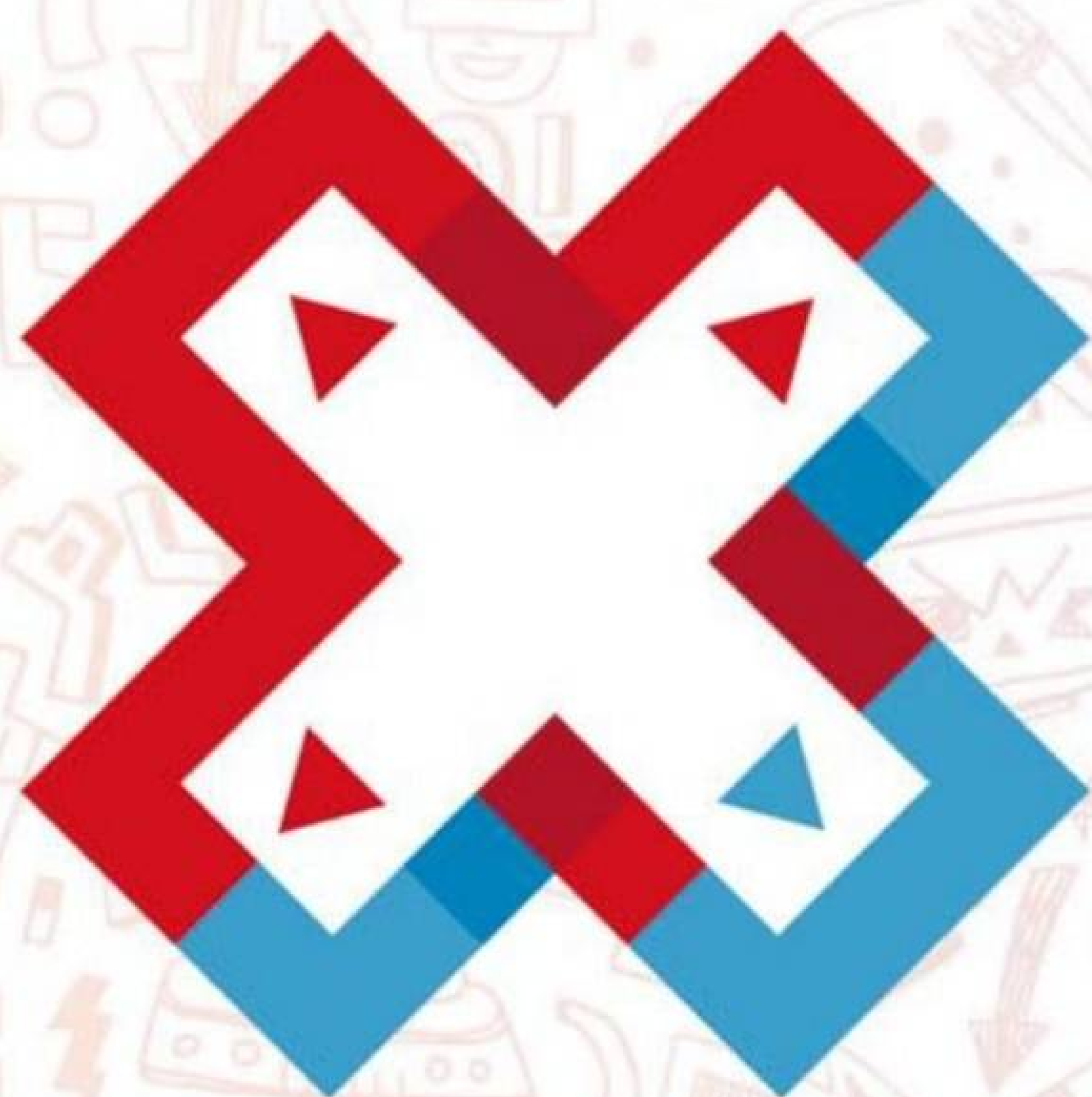
Las Love Potion No. 256 se consiguen como recompensa en algunas de las misiones secundarias y también las podremos fabricar en el menú de creación de objetos. Una vez que tengamos algunas creadas lo mejor es completar el juego sin usarlas para ver qué finales hemos desbloqueado.

Cuando hayamos completado el juego, se trata de volver a cargar la última partida que tengamos guardada y darle pociones de amor a los personajes de los que no hayamos conseguido el final secreto. después, volvemos a completar el juego para conseguir esos finales, junto a su correspondiente trofeo.





VEN, JUEGA, ¡VÍVELO!



MADRID **GAMING** EXPERIENCE

DEL **28 DE OCTUBRE**
AL **1 DE NOVIEMBRE**

NOVEDADES • E-SPORTS
MANGA-O-RAMA! • COSPLAY
YOUTUBERS • E-COMBAT
RETRO • INDIE • CHARLAS
TALLERES • DESARROLLO

ORGANIZAN:

GAME



IFEMA
Feria de Madrid

www.madridgamingexperience.ifema.es







Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE JULIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS4

GTA V manda en la lista de ventas.

1. Grand Theft Auto V ↑
2. Uncharted 4 ↑
3. Call of Duty: Black Ops III ↑
4. Overwatch ↑
5. Rocket League ↑
6. LEGO Star Wars Ep. VII ↑
7. Far Cry Primal ↑
8. FIFA 16 ↓
9. Minecraft ↑
10. Guitar Hero Live ↑

Guitar Hero Live entra en el top gracias a su gran rebaja.

PS4

ACCIÓN

ALIENATION — DISCO
» HOUSEMARQUE » 19,99 € » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un título de acción con pequeños toques roleros que os encantará si buscáis algo con lo que descargar adrenalina. NOTA 80

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» BLIZZARD » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA 91

DISNEY INFINITY 3.0 — DISCO
» DISNEY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura que mezcla multitud de géneros y que supone un paso de gigante para esta franquicia. NOTA 88

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA 89

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 54,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

MIGHTY Nº 9 — DISCO
» DEEP SILVER » 19,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una mezcla de plataformas y acción de corte retro de la que esperábamos más, pero cumple con su cometido de divertir. NOTA 80

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86

PLANTS VS ZOMBIES: GW 2 — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7
Un divertidísimo juego de acción multijugador con mucho más contenido que el original. No te decepcionará. NOTA 81

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

TMNT MUTANTES EN MANHATTAN — DISCO
» ACTIVISION » 44,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12
Las Tortugas Ninja protagonizan un aburrido juego de acción y con un sistema de combate simple y caótico. NOTA 55

TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

TRANSFORMERS: DEVASTATION
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA 80

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA 85

LUCHA

GUILTY GEAR XRD REVELATOR — DISCO
» ARC SYSTEM WORKS » 49,99 € » 2 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Juego de lucha de corte clásico con infinidad de opciones, mucha profundidad y un apartado gráfico innovador. NOTA 88

JOJO'S BIZARRE ADV.: EYES OF HEAVEN — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Su propuesta de lucha "dos contra dos" es interesante, si bien resulta confusa. Es sólo para los más fans del manga. NOTA 70

NARUTO SHIPPUDEN UNS4 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos. NOTA 88

MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA 91

ONE PIECE: BURNING BLOOD — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los fans de One Piece disfrutarán de un correcto y estratégico juego de lucha, con el atractivo de los héroes del anime. NOTA 80

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA 90

Tres razones para tener...

DEX: Enhanced Edition

Play ¡El juego del mes!




1. AMBIENTACIÓN MUY LOGRADA. Si te gusta la ambientación "cyberpunk" , *DEX* te enamorará desdel el primer minuto. A costa, eso sí, de recurrir a todos los tópicos del género.

2. DESARROLLO VARIADO. Acción, sigilo, decisiones que influyen en el desarrollo, secciones de "mata-mata2... Y todo en un envoltorio "rolero" que resulta bastante asequible.

3. EN FORMATO FÍSICO. Y Badland Games se ha "currado" una edición en formato físico que incluye la banda sonora y algunos extras en forma de DLC. ¡Y todo al mismo precio que en digital!

AVENTURAS

ADR1FT — DISCO — ¡Nuevo!
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Tiene un planteamiento original y una ambientación sublime, pero es repetitivo en su desarrollo y algo lento. NOTA **70**

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes. NOTA **87**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **95**

DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo... NOTA **88**

FIREWATCH
» CAMPO SANTO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean. NOTA **80**

GONE HOME — DISCO
» THE FULLBRIGHT » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia sólo apta para los que gusten de una narrativa de calidad y que no busquen otros retos jugables. NOTA **70**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

JUST CAUSE 3 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos. NOTA **84**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA **92**

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
» WARNER » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una fiel adaptación de la peli, pero con el humor y el estilo LEGO. Una aventura divertida que todos pueden disfrutar. NOTA **84**

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. NOTA **90**

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 69,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA **97**

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA **86**

MIRROR'S EDGE: CATALYST — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Parkour y exploración con una estética única que mejora en todo al primero. Una experiencia fresca y original. NOTA **92**

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003. NOTA **88**

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable. NOTA **85**

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA **88**

THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA **85**

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**

TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA **88**

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 64,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA **98**

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**

WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA **85**

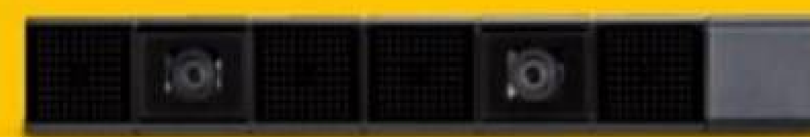
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 69,95€



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles y todas la mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95€



Gracias a esta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95€



Quizás pensando en el supuesto nuevo modelo de PS4, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90€



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Stand con base cargadora
INDECA 19,95€



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Sound BlasterX H7
CREATIVE LABS 159,99€



Un fantástico headset fabricado con materiales de alta calidad y que proporcionan sonido 7.1 contundente y claro. Incorpora micro desmontable con reducción de ruido, mando a distancia y se conectan vía USb a nuestra PS4.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER 199,99€



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

Los 4 mejores "isométricos"







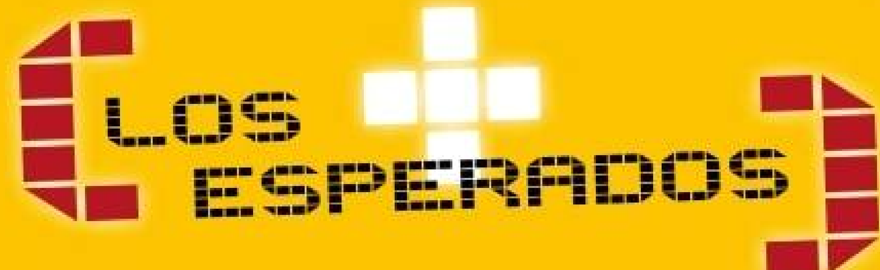
1 Marvel Ultimate Alliance Bundle

Activision aprovechó la pasada Comic-Con de San Diego para presentar la versión PS4 de los dos *Marvel Ultimate Alliance*. Como recordaréis, son dos juegos en perspectiva isométrica para hasta 4 jugadores en los que podemos elegir entre cerca de 140 personajes Marvel. Eso sí, sólo están en formato digital.

2 Alienation

Los creadores de *Dead Nation* (juego de acción mata-zombis para 4 jugadores que fue bastante popular en PS3 y que también salió en Vita y PS4) vuelven por sus fueros con *Alienation*, una porpuesta notable aunque muy similar, ya que cambiarmos zombis por aliens. Muy divertido en cooperativo.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 The Last Guardian

PS4 | SONY | AV. DE ACCIÓN | 25 DE OCTUBRE

La larga espera va llegándo a su fin, y cada vez falta menos para que conozcamos a Trico. ¡Que ganas tenemos de pilarlo! Os aseguramos que merecerá la pena.



2 Final Fantasy XV

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 30 DE SEPTIEMBRE

La saga de rol consolera más popular en nuestro país volverá por la puerta grande el 30 de septiembre. ¡Todo un bálsamo para aliviar la depresión post-vacacional!



3 Deus Ex: Mankind Divided

PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | 23 DE AGOSTO

Y otro que nos amenizará la vuelta del verano es Deus Ex: Mankind Divided. Puede que tenga "menos nombre" que otros pero no tenemos dudas de que será un juegazo.



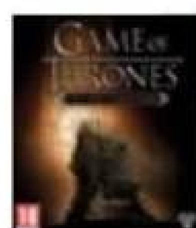
AV. GRÁFICAS



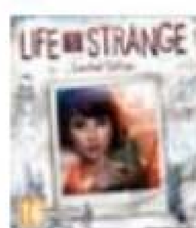
BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
REVOLUTION | 29,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA 78



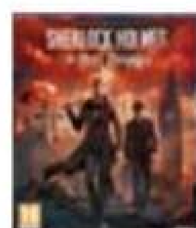
DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
DOUBLE FINE | 14,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA 89



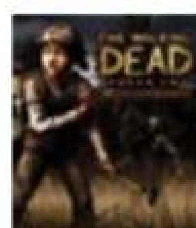
GAME OF THRONES SEASON 1 — DISCO
TELLTALE | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción. NOTA 78



LIFE IS STRANGE — DISCO
SQUARE-ENIX | 34,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA 87



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
BIGBEN | 59,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA 83



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
BADLAND | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA 88

DEPORTIVOS



FIFA 16 — DISCO
EA SPORTS | 69,95 € | 1-22 JUG. | CASTELLANO | +3 AÑOS
Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. NOTA 89



NBA 2K16 — DISCO
2K SPORTS | 49,95 € | 1-10 JUG. | CASTELLANO | +3 AÑOS
Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. NOTA 93



ROCKET LEAGUE
PSYONIX | 19,99 € | 8 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA 83

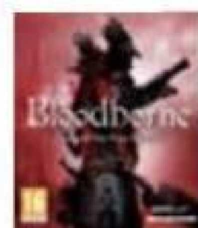


UEFA EURO 2016/PES 2016 — DISCO
KONAMI | 29,95 € | 22 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS
Una reedición del mejor *PES* de los últimos años con el extra de la Eurocopa (actualización gratuita si ya tenías *PES 2016*) NOTA 88



LE TOUR DE FRANCE 2016 — DISCO
CYANIDE | 49,99€ | 2 JUGADORES | CASTELLANO | +3 AÑOS
Tiene buenas ideas y es fiel al espíritu del ciclismo... lo que es contraproducente en cuanto a disfrute. Sólo para muy fans. NOTA 65

ROL



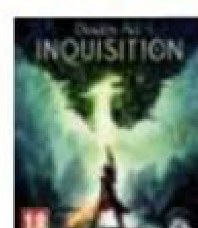
BLOODBORNE GOTY — DISCO
FROM SOFTWARE | 59,95 € | 1-4 JUG. | CASTELLANO | +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA 94



DARK SOULS III — DISCO
BANDAI NAMCO | 69,99 € | 6 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA 95



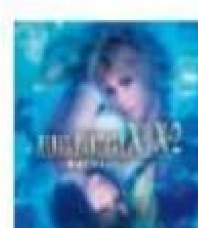
DEX: ENHANCED EDITION — DISCO — ¡Nuevo!
BADLAND | 19,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS
Un RPG de acción que te enganchará a poco que te guste la ambientación "cyberpunk", a pesar de sus limitaciones. NOTA 78



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
EA GAMES | 39,99 € | 4 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA 92



FALLOUT 4 — DISCO
BETHESDA | 69,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
SQUARE ENIX | 49,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA 90



FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE EXPERIENCE — DISCO
SQUARE ENIX | 39,95 € | MASIVO | INGLÉS | +16 AÑOS
Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA 86



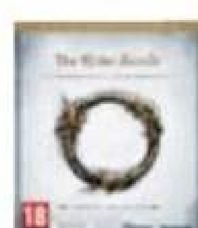
ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
ATLUS | 59,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS
Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D con el sello inconfundible de Vanillaware y Kamitami. NOTA 90



STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS — DISCO
SEGA | 69,99 € | 1 JUGADOR | INGLÉS | +16 AÑOS
Un RPG japonés que llega desde PS3 con pocas mejoras y un desarrollo bastante simplón y repetitivo. NOTA 70



TALES OF ZESTIRIA — DISCO
BANDAI NAMCO | 59,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +16 AÑOS
Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA 88



THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
BETHESDA | 69,95 € | MASIVO | INGLÉS | +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA 86



THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO
BANDAI NAMCO | 69,99 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95

... para 4 jugadores en PS4



3

Gauntlet: Slayer Edition

Uno de los pioneros en el noblre arte de compartir niveles peleando espalda contra espalda es Gauntlet, que volvió el año pasado por estas fechas con una versión actualizada que vuelve a invitarnos, junto a otros tres amigos,, a explorar mazmorras buscando tesoros y matando todo tipo de monstruos.



4

Ghostbusters

Y terminamos con *Ghostbusters*, otro juego de acción con vista isométrica para 4 jugadores que argumentalmente continúa el argumento de la peli que ahora mismo está en los cines. Por desgracia, este juego no está a la altura de la franquicia, en parte por culpa de sus repetitivo y poco inspirado desarrollo.

PLATAFORMAS

DEADLIGHT DIRECTOR'S CUT
» TEQUILA WORKS » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura plataformera en 2D que sabe como atrapar, divertida y con un original diseño. Lástima que sea corta. NOTA 80

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

UNRAVEL
» ELECTRONIC ARTS » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Logra un equilibrio casi perfecto entre estética, mensaje y jugabilidad. Aún con fallos, atrapa hasta el final. NOTA 86

SHOOT'EM UP

BATTLEBORN — DISCO
» 2K GAMES » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una atractiva mezcla de géneros, para jugar solo o en compañía. Original, variado y artísticamente impecable. NOTA 87

CALL OF DUTY: BLACK OPS III — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 1-18 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador. NOTA 91

DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA 92

DOOM — DISCO
» BETHESDA » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. NOTA 90

FAR CRY PRIMAL — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts... NOTA 83

OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 69,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA 90

STAR WARS BATTLEFRONT — DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 1-40 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña. NOTA 88

VELOCIDAD

DIRT RALLY — DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual. NOTA 92

DRIVECLUB — DISCO
» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA 89

F1 2015 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego. NOTA 78

PROJECT CARS — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93

VALENTINO ROSSI: THE GAME — DISCO
» MILESTONE » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas. NOTA 78

VARIOS

ARCADE LAND — ¡Nuevo!
» SONY » 9,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una muestra de la madurez de la industria: no sólo es divertido, sino que permite jugar a todo el mundo. NOTA 76

FAT PRINCESS ADVENTURES
» SONY » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura desenfadada y repleta de humor ideal para jugar con amigos y sacar el niño que tenemos dentro. NOTA 76

GUITAR HERO LIVE
» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Innova gracias a la nueva guitarra y GH TV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube. NOTA 85

ROCK BAND 4 — DISCO
» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido. NOTA 83

THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD — DISCO
» TEAM 17 » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Adapta el desarrollo de *The Escapists* al universo *The Walking Dead*, con estética pixelada. Se hace repetitivo. NOTA 70

THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Ys VIII: Lacrimosa of Dana** (N)
PS4/PS VITA | FALCO: | ROL



Rol japonés bastante tradicional domina la lista este mes, aunque sigue habiendo espacio para propuestas occidentales.

2 **Black Rose Valkyrie** (N)
PS4 | IDEA FACTORY/COMPILE HEART | ROL

3 **Minecraft** (↑)
PS VITA | MOJANG | SANDBOX

4 **Overwatch** (↓)
PS4 | BLIZZARD | SHOOT'EM UP

5 **Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2016** (↓)
PS4 | KONAMI | DEPORTIVO

EE.UU.

1 **Overwatch** (=)
PS4 | BLIZZARD | SHOOT'EM UP



El shooter multijugador de Blizzard tsigue triunfando en EE.UU. por encima de otros éxitos como *Uncharted 4* o *Doom*.

2 **Uncharted 4** (=)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Mighty No. 9** (N)
PS4 | DEEP SILVER | ACCIÓN/PLATAFORMAS

4 **DOOM** (↓)
PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP

5 **MXGP 2** (N)
PS4 | MILESTONE | VELOCIDAD

EUROPA

1 **LEGO Star Wars** El Despertar de la Fuerza (N)
PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN



Y en Europa siguen triunfando los juegos de LEGO, entretenidas propuestas muy "frikis" que gustan a todos los públicos.

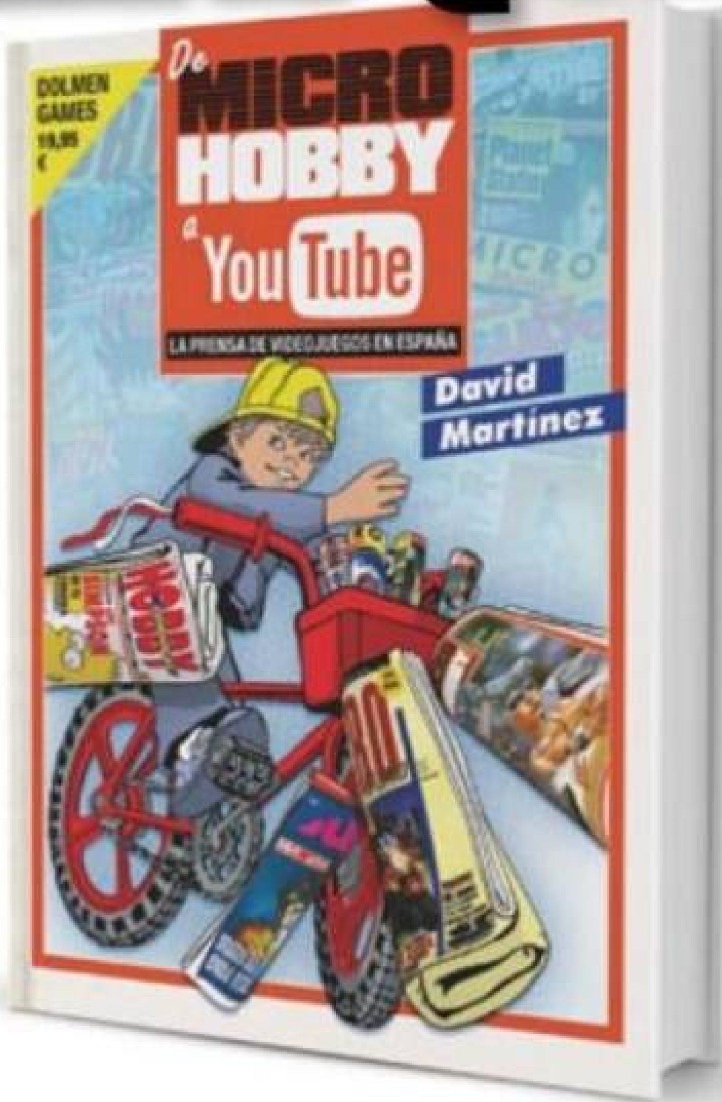
2 **Overwatch** (=)
PS4 | BLIZZARD | SHOOT'EM UP

3 **DOOM** (=)
PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP

4 **Uncharted 4** (↓)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Rocket League** (N)
PS4 | 505 GAMES | DEPORTIVO

MÁS QUE JUEGOS



Libro De MicroHobby a YouTube

www.dolmeneditorial.com

Nuestro compañero David Martínez repasa toda la historia de la prensa de los videojuegos en España, desde los comienzos con la revista MicroHobby (de esta casa) hasta el fenómeno "youtuber". Todo con ilustraciones a color y habiendo hablado con los protagonistas de las distintas épocas, publicaciones y webs. Y por supuesto... ¡hay un hueco reservado para nosotros!



LEGO Ghostbusters

www.lego.com/es | Varios precios

Si os quedasteis sin pillar el Ecto-1 clásico... ¿a quién vais a llamar? Pues a los chicos de LEGO, que os dan otra oportunidad de construirlo en el set de Cazafantasmas, la película que esta ahora mismo en los cines. Incluye la versión moderna del Ecto-1, los cinco protagonistas y un malvado espectro. El set tiene 556 piezas y cuando estéis montándolo recordad que NUNCA, bajo ningún concepto, debéis cruzar los rayos.

DEL 1 AL 31 DE JULIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS VITA

La versión para Vita es más que digna.

1. LEGO Star Wars Ep.VII ↑
2. COD: Black Ops Declassified ↑
3. Minecraft ↓
4. Assassin´s Creed Chronicles ↑
5. FIFA 15 ↓
6. NFS Most Wanted ↑
7. Dragon Ball Z: Battle of Z ↑
8. Odin Sphere Leifthrasir N
9. Hyperdimension Neptunia Re. 3 ↑
10. Uncharted: el Abismo de Oro ↑

Uncharted: EADO sigue entre los más vendidos.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

A.W.: PHOENIX FESTA — ¡Nuevo!
BANDAI NAMCO » 39,99 € » 2 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS

Dirigido a los fans de la novela, el resto se encontrará con una confusa mezcla de acción y aventura repleta de fallos. NOTA 55

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82

DAY OF THE TENTACLE
DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella. NOTA 89

DECEPTION IV NIGHTMARE — DISCO
KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80

GRAVITY RUSH — DISCO
SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

GUACAMELEE! — DISCO
DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4. NOTA 80

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SEVERED
DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse. NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

TITAN SOULS
DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

PLATAFORMAS

BABOON!
RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

FEZ
POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

ROGUE LEGACY
CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

TEARAWAY — DISCO
SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Camiseta de Sonic

primark.com/es | 10 €



La archiconocida mascota de Sega está de aniversario y, para celebrarlo, en la cadena Primark tenéis un par de modelos de camiseta a precios muy económicos. La cadena irlandesa apuesta cada vez más por los videojuegos y también tienen de *Uncharted 4, Street Fighter, Call of Duty*... y por supuesto de superhéroes, pelis, series de TV...



No Man´s Sky: Music for an Infinite Universe

www.lacedrecords.co | Varios precios

Ya puedes disfrutar de la banda sonora de No Man´s Sky, a cargo de la ecléctica banda de Sheffield 65daysofstatic. Hay varias ediciones con distintos precios: sólo digital (10,99€), doble CD 15,99€, doble vinilo (31€) y con 4 vinilos (52€).

ROL

ADVENTURES OF MANA — DISCO
» SQUARE ENIX » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Un RPG acción, remake de un clásico de los 90, que se estrena en Vita con un ameno desarrollo, aunque es un poco simplón. NOTA 73

CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
» ATLUS » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien. NOTA 90

PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86

UNEPIC
» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA 80

ACCIÓN

DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
» BADLAND » 39,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA 82

FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO — ¡Nuevo!
» BADLAND GAMES » 39,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS

Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetivivo "shooter" sobre raíles. NOTA 69

HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

MEGATAGMENSION BLANC + NEPTUNE VS ZOMBIES — DISCO
» IDEA FACTORY » 39,99 € » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

"Spin-off" de *Hyperdimension Neptunia* que cambia el rol por la acción en plan "beat'em up". Técnicamente flojea. NOTA 64

RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99€



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95€



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95€



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95€



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI | 14,95€



Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características simulares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.



■ **El juego oficial del Mundial de Fórmula 1** recibirá varias actualizaciones para que el rendimiento de cada escudería se asemeje al que tenga en la realidad en cada momento.

PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 19 DE AGOSTO

F1 2016

CODEMASTERS SIGUE EL **EJEMPLO DE HONDA** Y MEJORA CON CRECES SU MOTOR

El estreno de la Fórmula 1 en PS4 se saldó con una pobre actuación, pero Codemasters ha tomado nota y, este año, su bólido será mucho más competitivo. Jugable y visualmente, *F1 2015* tenía ya una buena puesta a punto, así que, en ese sentido, *F1 2016* será continuista. Ahora bien, esta vez sí, habrá un modo Trayectoria, que nos permitirá crearnos un piloto y competir a lo largo de diez temporadas, con un completo sistema de desarrollo del monoplaza por áreas, similar al que utilizan las escuderías en la realidad.

Entre las novedades de contenido, destacarán la inclusión del circuito de Bakú y el regreso del GP de Alemania, en la sede de Hockenheim, así como el debut de la escudería Haas. Por primera vez en la saga, podremos realizar la vuelta de formación y establecer en manual tanto el dispositivo de arrancada como las entradas en boxes, bajo el riesgo de recibir una penalización si sobrepasamos el límite de velocidad. En la demo que hemos podido probar, el control con mando era un pelín duro, sobre todo a la hora de hacer contravolantes, pero con volante la respuesta nos ha parecido sensacional. A diferencia de lo que planteó con *DiRT Rally*, Codemasters quiere que el juego sea accesible a todo tipo de usuarios, así que, en caso de error, se podrá rebobinar. En el apartado visual, destacará el ambiente de las carreras, pues, esta vez no sólo se han recreado las caras de los pilotos, sino también los de los directores de equipo. Además, los comentaristas resultan más naturales y el ingeniero de pista da datos más útiles. Como de costumbre en la saga, el efecto de la lluvia y el aquaplaning estará muy logrado.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Sale más tarde que el año pasado, pero la espera merecerá la pena, sobre todo por la presencia del modo Trayectoria. El control es "made in Codemasters" y la sensación de retransmisión está más lograda que nunca. Los fans de la F1 tienen una cita obligada.







» SE PARECE A...

Codemasters lleva desde 2009 sacando los juegos oficiales de la F1. La fórmula fue creciendo hasta 2013, pero las dos entregas siguientes patinaron, no sólo por ser continuistas, sino por eliminar contenidos, como los coches y los circuitos clásicos.



F1 2015

El debut de la licencia en PS4 fue una gran decepción. Salió antes que otros años, en julio, pero carecía de modo Trayectoria.



DIRT RALLY

Hace unos meses, Codemasters ya revitalizó su mítica saga de rallies y, ahora, quiere hacer lo propio con la de la Fórmula 1.



Podremos correr a distintas horas, lo que afectará al tipo de iluminación y a los reflejos del sol.







El coche de seguridad regresa. Si el accidente es leve, sólo saldrá en régimen virtual y no podremos rebasar el tiempo delta prefijado.

Tras la pobre actuación de 2015, Codemasters ha tomado nota y su nuevo bólido de Fórmula 1 será mucho más competitivo, con modo Trayectoria.



» FORTALECIENDO LA CARPA DEL GRAN CIRCO...

Codemasters ha puesto énfasis en mejor el ambiente de los grandes premios con multitud de detalles "ornamentales". Para empezar, veremos a los directores de los equipos, como Maurizio Arrivabene, Toto Wolff o Eric Boullier. Por otra parte, al pasar por la recta principal, los mecánicos nos darán información con las pizarras y, en relación con eso, el ingeniero de pista nos dará informaciones más detalladas por la radio.






Tras dos retrasos, *Assetto Corsa* ha culminado su puesta a punto y desde el 26 de agosto calentará el asfalto con su simulación, que maravillará a los fans de la conducción.

PS4 | KUNOS SIMULAZIONI (505 GAMES) | VELOCIDAD | 26 DE AGOSTO

Assetto Corsa

UN **SIMULADOR** DIGNO DE UN FABRICANTE

Cuando se habla de juegos de coches más o menos realistas, se usa el calificativo de "simulador", pero os aseguramos que ningún juego os ha hecho sentir al volante lo que experimentaréis con *Assetto Corsa*. No en vano, sus responsables, Kunos Simulazioni, no son una empresa de videojuegos al uso, sino que han trabajado codo con codo con muchos fabricantes de coches para proveerles software. De hecho, sus oficinas están dentro del circuito de Vallelunga, lo que les permite trabajar a diario con escuderías, pilotos e ingenieros profesionales. Así, en diciembre de 2014 lanzaron en PC el título que nos ocupa, aclamado por los fans más puntillosos y que, ahora, llega a PS4.

La grandeza de este simulador no estará en la cantidad, sino en la calidad. A priori, sus 100 coches y, sobre todo, sus once circuitos están lejos de lo que ofrecen otros títulos, pero la justificación merece la pena: todo lo que sale en pantalla es, prácticamente, una recreación a escala 1:1 de la realidad. La simulación es tan minuciosa que tiene en cuenta hasta la incidencia de la temperatura ambiente. En ese sentido, el desgaste de los neumáticos y el consumo de gasolina se han recreado de una forma sensacional. Habrá que dedicarle muchas horas a cada coche para cogerle el punto a su maniobrabilidad (según sus responsables, el juego es como tener 100 simuladores en uno). Eso sí, no habrá efectos de lluvia. En cuanto a los modos de juego, habrá una trayectoria con veintisiete campeonatos que tocará desbloquear progresivamente, 94 eventos especiales, carreras sueltas, multijugador online...

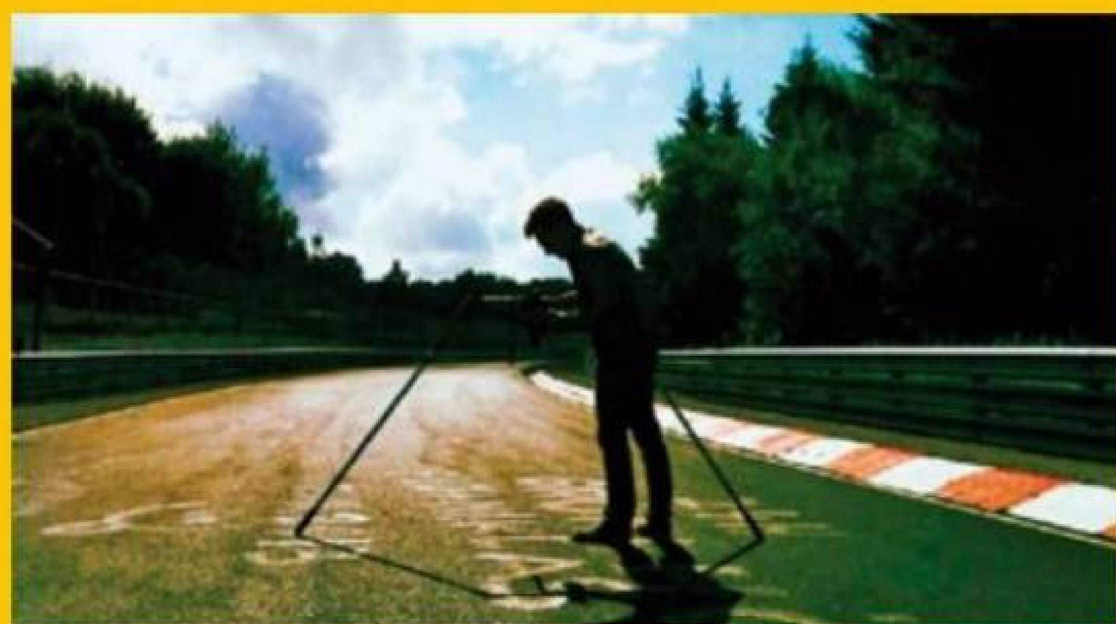
Assetto Corsa apuesta por la calidad frente a la cantidad. Cada coche es tan distinto que es como tener 100 simuladores en uno, según Kunos.

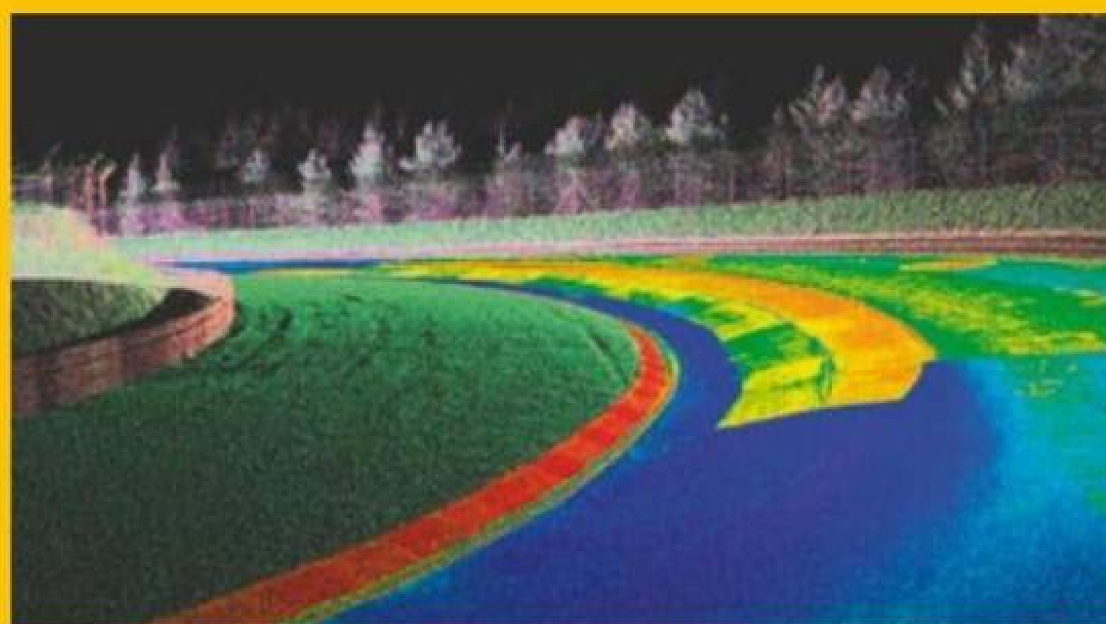
» **PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**

Su cantidad de circuitos es limitada, pero *Assetto Corsa* le saca minutos de diferencia a cualquier otro juego de coches en lo que a realismo y simulación de físicas se refiere. Si os gusta conducir, no vais a encontrar ninguna propuesta más satisfactoria que ésta.

» LAS PISTAS MÁS LEGENDARIAS DE EUROPA, AL DETALLE

Kunos Simulazioni sólo ha incluido once circuitos europeos, pero tiene su explicación: todos han sido escaneados con láser, algo que no hace casi ningún estudio, salvo en contadas ocasiones. Gracias a eso, la recreación es milimétrica y replica todos los detalles de la pista, incluidos los pianos, los baches o las escapatorias, lo cual tiene un gran mérito, dado que el estudio no maneja un presupuesto multimillonario.





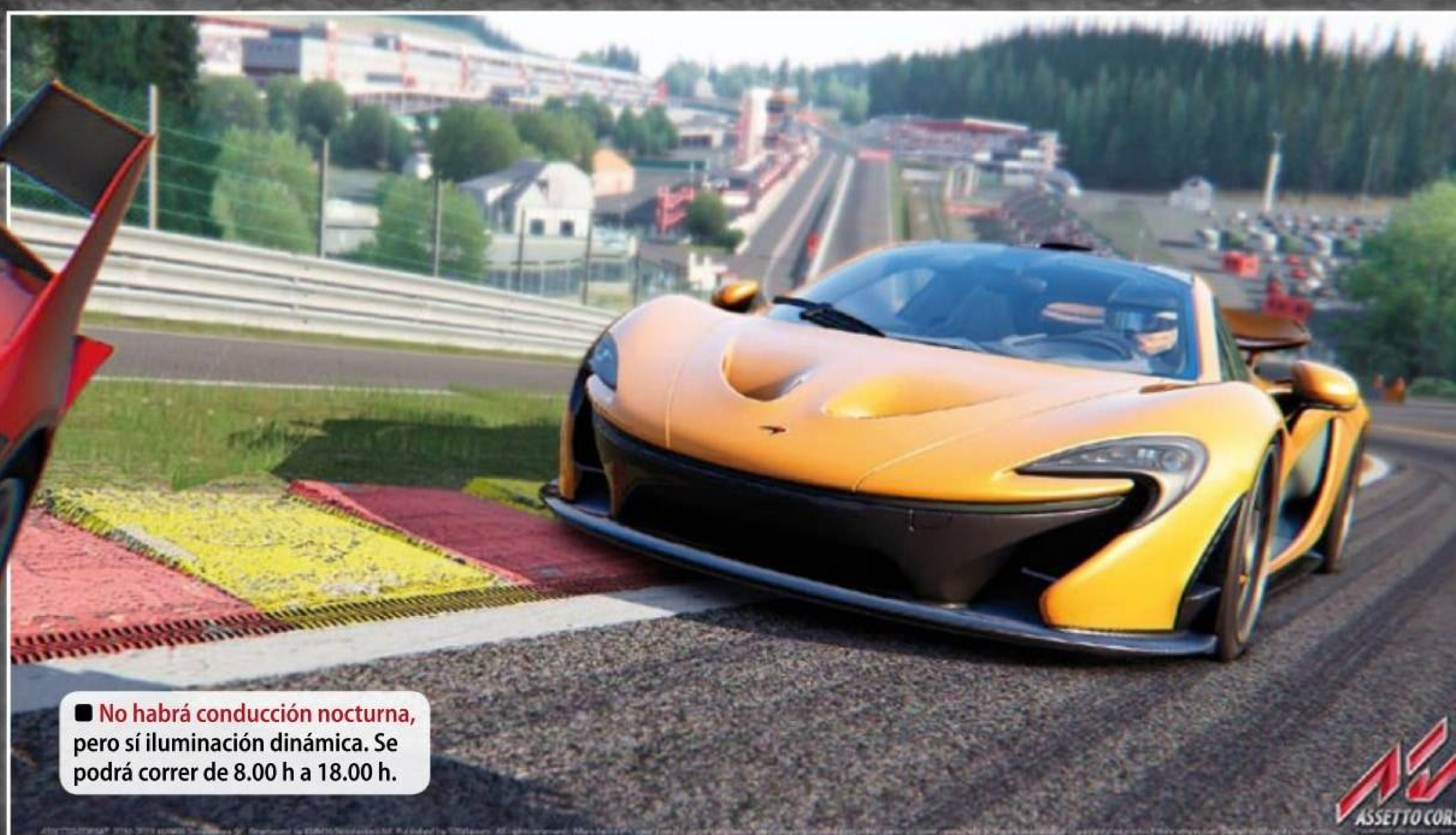


Los reglajes serán muy técnicos: se podrá ajustar la aerodinámica, la suspensión, la amortiguación...



Saldrá a precio reducido (50 €) y, en el futuro, habrá DLC, algunos de pago y otros gratuitos.





No habrá conducción nocturna, pero sí iluminación dinámica. Se podrá correr de 8.00 h a 18.00 h.





» SE PARECE A...

Assetto Corsa es un simulador puro y duro, considerado por la comunidad de PC como el más realista, por sus físicas y por factores como la influencia de la temperatura ambiente.



PROJECT CARS

Es lo más parecido que hay en PS4, si bien es más accesible y pone más el foco en el número de pistas o en el ciclo día-noche.

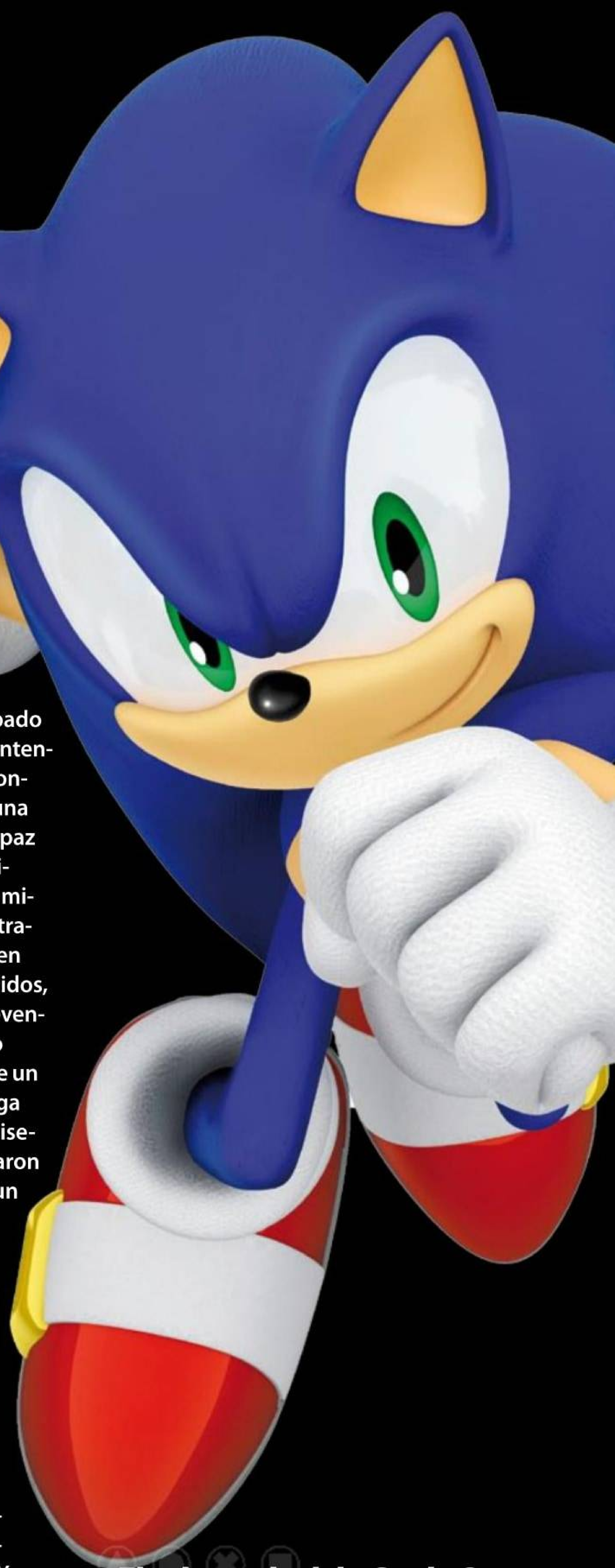


iRACING

Este simulador de PC, por el que hay que pagar una suscripción anual, es venerado entre los amantes de la competición virtual.

La historia de Sonic

Se cumplen 25 años del lanzamiento más importante de Sega, del primer juego de la compañía que superó el millón de unidades vendidas y que originó la revolución de un género dominado por Nintendo y Mario.



Sería injusto hablar de *Sonic* sin hacer referencia a su padre tecnológico, Yuji Naka. En 1983 probó suerte en Enix, participando en un concurso de programación en el que desarrolló un shooter 3D tan ambicioso que no pudo terminarlo a tiempo. Después lo intentó en Namco y ante la negativa del gigante nipón se planteó las opciones de Taito y Sega. En abril de 1984 comenzó a trabajar en esta última como asistente de programación.



Así empezó Yuji Naka

El prodigioso programador comenzó su carrera profesional en Sega en abril de 1984, donde necesitaban juegos para su nueva consola SG-1000. Pronto su jefe le propuso un reto, imaginar y programar un juego para chicas, un año después apareció *Girl's Garden*.

Después de programar *Girl's Garden* para la consola SG-1000, demostrar su talento y alcanzar las 40.000 copias vendidas, Naka se encargó de programar *OutRun* y *Space Harrier* para Mark III/Master System. En la etapa Mega Drive, además de *Super Thunder Blade*, fue el artífice de adaptar *Ghouls'n Ghosts*, un juego determinante en su carrera y en la gestación del futuro *Sonic*, ya que durante el proceso, le asaltó una inquietud, ¿por qué no acelerar la velocidad del scroll y atravesar las fases en menos tiempo? Este pensamiento también le asaltaba al jugar a *Super Mario Bros*. Mientras, a finales de 1989, el presidente de Sega Japón, Hayao Nakayama, preocupado por el rol dominante de Nintendo y Mario, organizó un concurso interno para crear una mascota referencial, capaz de protagonizar un videojuego de ventas millonarias. Todos los trabajadores de Sega en Japón y Estados Unidos, participaron en el evento, entre ellos Naoto Oshima. En menos de un mes, los jefazos de Sega recibieron más de 200 diseños, de los cuales se quedaron con cuatro y uno de ellos era un conejo de largas orejas dibujado por Oshima, además de un humanoide con cabeza de huevo, un bulldog y un lobo. El personaje de Oshima triunfó y el encargo del juego millonario recayó sobre él. Ahora hacía falta un programador brillante. Entre los proyectos asignados a Naka había uno llamado "Defeat Mario". Así nació el binomio Oshima-Naka.

El conejo de Oshima pronto creó problemas técnicos a Naka y el desarrollo sufrió un parón. En ese momento Hirokazu Yasuhara se unió al grupo con la misión de supervisar el proyecto y crear los niveles. Su llegada significó el nacimiento de Sonic Team. Necesitaban un nuevo personaje que se des-

El primer nivel de *Sonic*, Green Hill Zone, fue modificado una y otra vez y se tardaron ocho meses en darlo por concluido.

Los nombres tras el mito

Todo comenzó con un concurso interno de Sega para encontrar un personaje icónico que protagonizara un juego capaz de vender un millón de unidades y que elevara la popularidad de Mega Drive/Genesis a lo más alto. Todos los trabajadores de Sega en oriente y occidente se movilizaron para encontrar a la mascota definitiva y durante ese proceso despuntaron hombres y nombres como...



Naoto Oshima

Artista y diseñador gráfico que se encargó de diseñar a Sonic y muchos enemigos, entre ellos Robotnik. Tras participar en una veintena de títulos para Sega creó su propia compañía Artoon, y cuando esta fue absorbida en 2010, fundó Arzest.



Yuji Naka

Padre tecnológico de Sonic y auténtico genio de la programación. Adaptó *OutRun* y *Space Harrier* para Master System y *Ghouls'n Ghosts* para Mega Drive entre otros. Desarrolló todo el código y basó el concepto del juego en la velocidad.







■ Sonic lleva 25 años sin parar, con aciertos y errores. Aquí os mostramos su génesis en Mega Drive y *Generations* en PS3, además del futuro *Sonic Mania* de PS4.



plazase a gran velocidad y pudiera realizar todas las acciones, salto y ataque, con un solo botón. La mascota derivó en dos nuevas opciones: armadillo o erizo. La paradoja de un erizo supersónico que se convirtiera en bola para atacar triunfó y así nacieron los primeros bocetos de Oshima, en blanco y negro, con el nombre de Mr. Harinezumi. Poco después fue rebautizado como Supersonic y, para no relacionar el nombre con Super Famicom/Nintendo y sus juegos, acabó convirtiéndose simplemente en Sonic. Durante el desarrollo tuvieron que hacer frente a problemas técnicos como un hardware con limitaciones o un scroll excesivamente rápido que producía mareos, pero para eso estaba el talento de Yuji Naka. La creación de niveles también trajo de cabeza a Sonic Team, ya que tardaron casi ocho meses en crear Green Hill Zone. Yasuhara se inspiró en los juegos de pinball para elaborar la arquitectura de las fases, mientras, Naka seguía depurando el motor gráfico y se sacaba de la manga unas fases especiales que nada tenían que envidiar a las rotaciones por hardware de Super Famicom. Poco después comenzaron una serie de desavenencias con Sega América y su presidente Tom Kalinske, que echó por tierra la idea de Sonic estrella de la música y su novia "humana" Madonna. Esta situación creó una tensión sin precedentes entre Japón y Estados Unidos, pero al final Sonic Team aceptó la situación y estableció un argumento más ecologista. Las Esmeraldas del Caos nacieron para alargar la vida del juego.

Ya solo faltaba la banda sonora y para ello se contó con Masato Nakamura, líder y compositor de la popular banda Dreams Come True. La primera demo técnica de *Sonic* tuvo lugar en el Tokyo Game Show de junio de 1990 con un pasaje de Green Hill Zone y sus siete planos de scroll. El resto del mundo tuvo que esperar al CES de Las Vegas de 1991, donde se coronó como el juego más impresionante del show y Sega se encargó de presentarlo como el mejor juego de plataformas de la historia. *Sonic the Hedgehog* salió a la venta en Europa y Estados Unidos el 23 de junio del 91, Japón tuvo que esperar más de un mes para disfrutarlo. Pero todavía quedaba una vuelta de tuerca más en el destino de la mascota de Sega, ya que Tom Kalinske, para contrarrestar el lanzamiento de SNES, se peleó con el mismísimo Nakayama para incluir una copia de Sonic con cada Genesis/Mega Drive, lo que supuso casi 15 millones de consolas vendidas. Había una nueva estrella de color azul en el firmamento.



¡Primera aparición de Sonic!

Sonic debutó en abril de 1991 en la recreativa de conducción *Rad Mobile* en forma de llavero que colgaba del retrovisor interior. El equipo de desarrollo le pidió a Sonic Team que les dejara mostrar a la nueva mascota en su máquina y ellos accedieron.

El futuro de *Sonic* era prometedor y pronto llegarían su segunda entrega, creada por Naka y Yasuhara desde el Sega Technical Institute de California, *Sonic CD*, *Sonic 3*, ese experimento llamado *Sonic & Knuckles* y un paso más discreto por los circuitos de Sega Saturn con proyectos inacabados como *Sonic X-Treme*. El mito se reinventó en 3D para Dreamcast, que nos dejó dos ambiciosos *Sonic Adventure* que también podemos encontrar en PS Store. Precisamente durante el desarrollo de *Sonic Adventure 2*, Sega anunció que dejaría el mercado de las consolas y se centraría en el software, convirtiéndose en third party de sus, hasta ese momento, rivales. Desde entonces Sonic ha alternado grandes propuestas como *Sonic Generations*, *Sonic the Hedgehog 4* y alguna entrega de otras plataformas con grandes fracasos como *Shadow the Hedgehog* y otros títulos de ingrato recuerdo como el primer *Sonic* de PS3 o los *Sonic Riders*. El erizo azul no ha podido encontrar la senda de regularidad deseada y es algo que ha hecho y hace sufrir a sus millones de seguidores. Esperemos que *Sonic Mania* y su prometedor planteamiento en 2D cumpla las expectativas creadas el próximo año.



Cambio de planes...

La idea inicial de Oshima es que Sonic tuviera una novia humana, Madonna, muy en la línea de "¿Quién engañó a Roger Rabbit?" En la pantalla de presentación del juego en desarrollo aparecían Sonic y una Madonna inspirada en la popular cantante. Tom Kalinske de Sega América rechazó esta idea.

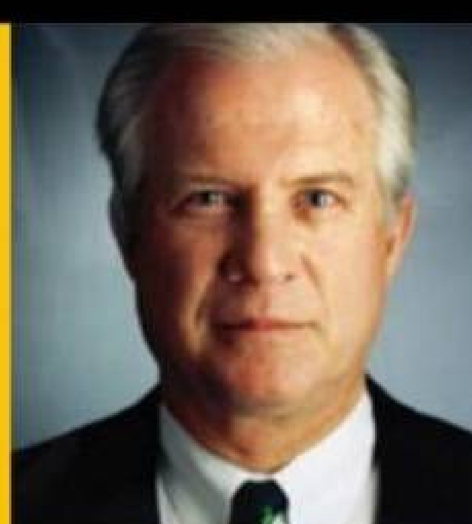
Hirokazu Yasuhara
Se unió al reto un poco después y es menos conocido que sus dos colegas. Al tener más experiencia que Oshima y Naka lideró el proyecto y fue el responsable del diseño, la temática de los niveles y la arquitectura del juego.



Masato Nakamura
El líder, compositor y guitarrista de la popular banda Dreams Come True se encargó de elaborar la BSO de *Sonic*. Sabía qué tipo de melodías quería pero tuvo que adaptarse al chip de sonido de Mega Drive y crear la música por ordenador.



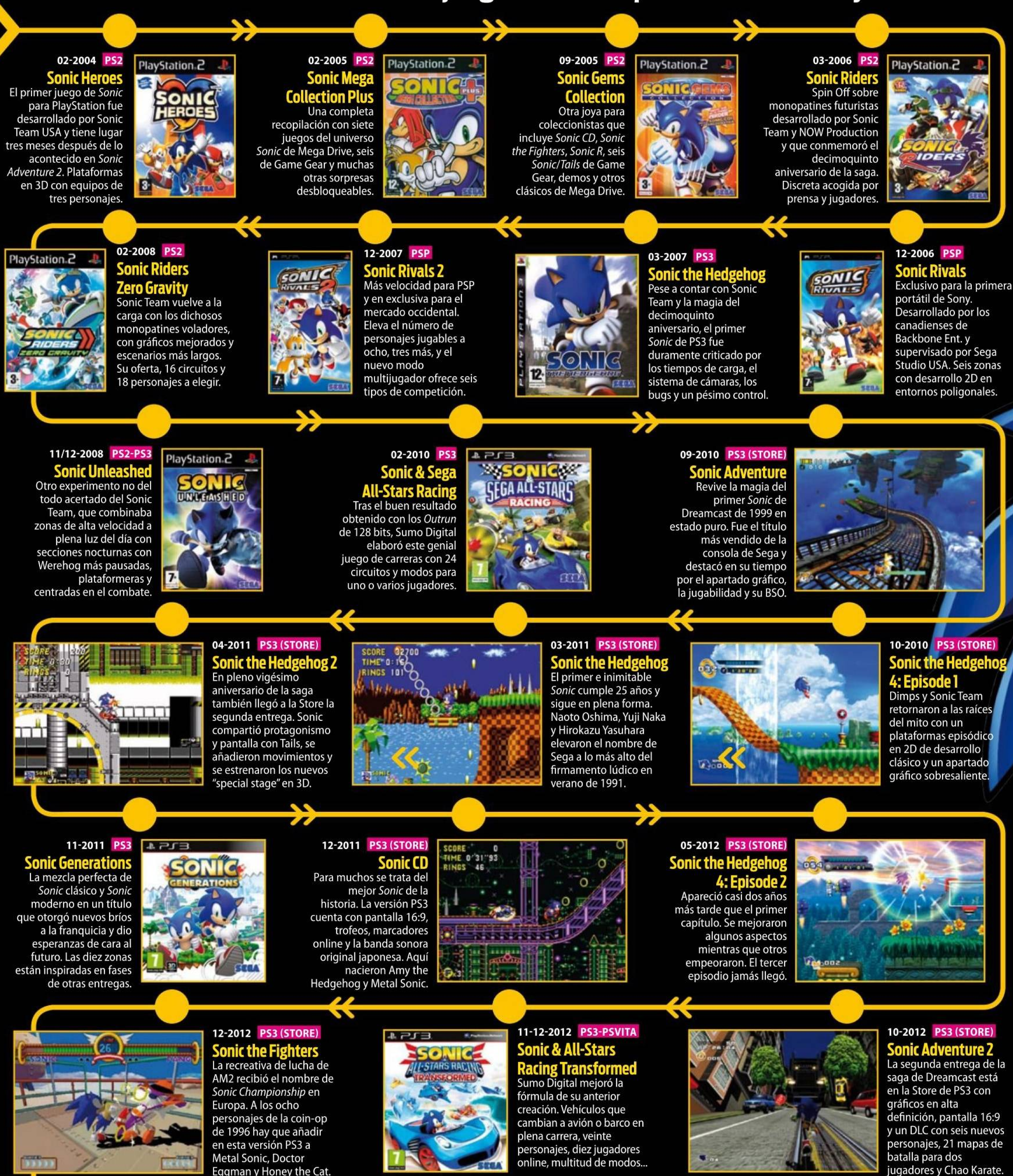
Hayao Nakayama
Presidente de Sega Japón entre 1984 y 1999. Estaba obsesionado con el éxito de Nintendo y se le ocurrió la brillante idea de movilizar a toda la compañía para crear una mascota capaz de vender un millón de juegos. La jugada le salió perfecta.



Tom Kalinske
El presidente y CEO de Sega America (1990-96) rechazó la idea de unir a Sonic con una humana, Madonna, y otras decisiones artísticas de Sonic Team, pero acertó regalando *Sonic* con cada Mega Drive. Se vendieron 15 millones de máquinas en Estados Unidos.

Cronología de la saga

En marzo de 2001, Sega dejó de fabricar consolas y se convirtió en "third party". Desde entonces ha lanzado 20 juegos de *Sonic* para la familia PlayStation.



02-2004 PS2
Sonic Heroes
El primer juego de *Sonic* para PlayStation fue desarrollado por Sonic Team USA y tiene lugar tres meses después de lo acontecido en *Sonic Adventure 2*. Plataformas en 3D con equipos de tres personajes.

02-2005 PS2
Sonic Mega Collection Plus
Una completa recopilación con siete juegos del universo *Sonic* de Mega Drive, seis de Game Gear y muchas otras sorpresas desbloqueables.

09-2005 PS2
Sonic Gems Collection
Otra joya para coleccionistas que incluye *Sonic CD*, *Sonic the Fighters*, *Sonic R*, seis *Sonic/Tails* de Game Gear, demos y otros clásicos de Mega Drive.

03-2006 PS2
Sonic Riders
Spin Off sobre monopatines futuristas desarrollado por Sonic Team y NOW Production y que conmemoró el decimoquinto aniversario de la saga. Discreta acogida por prensa y jugadores.

12-2006 PSP
Sonic Rivals
Exclusivo para la primera portátil de Sony. Desarrollado por los canadienses de Backbone Ent. y supervisado por Sega Studio USA. Seis zonas con desarrollo 2D en entornos poligonales.

03-2007 PS3
Sonic the Hedgehog
Pese a contar con Sonic Team y la magia del decimoquinto aniversario, el primer *Sonic* de PS3 fue duramente criticado por los tiempos de carga, el sistema de cámaras, los bugs y un pésimo control.

12-2007 PSP
Sonic Rivals 2
Más velocidad para PSP y en exclusiva para el mercado occidental. Eleva el número de personajes jugables a ocho, tres más, y el nuevo modo multijugador ofrece seis tipos de competición.

02-2008 PS2
Sonic Riders Zero Gravity
Sonic Team vuelve a la carga con los dichosos monopatines voladores, con gráficos mejorados y escenarios más largos. Su oferta, 16 circuitos y 18 personajes a elegir.

11/12-2008 PS2-PS3
Sonic Unleashed
Otro experimento no del todo acertado del Sonic Team, que combinaba zonas de alta velocidad a plena luz del día con secciones nocturnas con Werehog más pausadas, plataformeras y centradas en el combate.

02-2010 PS3
Sonic & Sega All-Stars Racing
Tras el buen resultado obtenido con los *Outrun* de 128 bits, Sumo Digital elaboró este genial juego de carreras con 24 circuitos y modos para uno o varios jugadores.

09-2010 PS3 (STORE)
Sonic Adventure
Revive la magia del primer *Sonic* de Dreamcast de 1999 en estado puro. Fue el título más vendido de la consola de Sega y destacó en su tiempo por el apartado gráfico, la jugabilidad y su BSO.

10-2010 PS3 (STORE)
Sonic the Hedgehog 4: Episode 1
Dimps y Sonic Team retornaron a las raíces del mito con un plataformas episódico en 2D de desarrollo clásico y un apartado gráfico sobresaliente.

03-2011 PS3 (STORE)
Sonic the Hedgehog
El primer e inimitable *Sonic* cumple 25 años y sigue en plena forma. Naoto Oshima, Yuji Naka y Hirokazu Yasuhara elevaron el nombre de Sega a lo más alto del firmamento lúdico en verano de 1991.

04-2011 PS3 (STORE)
Sonic the Hedgehog 2
En pleno vigésimo aniversario de la saga también llegó a la Store la segunda entrega. Sonic compartió protagonismo y pantalla con Tails, se añadieron movimientos y se estrenaron los nuevos "special stage" en 3D.

11-2011 PS3
Sonic Generations
La mezcla perfecta de *Sonic* clásico y *Sonic* moderno en un título que otorgó nuevos bríos a la franquicia y dio esperanzas de cara al futuro. Las diez zonas están inspiradas en fases de otras entregas.

12-2011 PS3 (STORE)
Sonic CD
Para muchos se trata del mejor *Sonic* de la historia. La versión PS3 cuenta con pantalla 16:9, trofeos, marcadores online y la banda sonora original japonesa. Aquí nacieron Amy the Hedgehog y Metal Sonic.

05-2012 PS3 (STORE)
Sonic the Hedgehog 4: Episode 2
Apareció casi dos años más tarde que el primer capítulo. Se mejoraron algunos aspectos mientras que otros empeoraron. El tercer episodio jamás llegó.

10-2012 PS3 (STORE)
Sonic Adventure 2
La segunda entrega de la saga de Dreamcast está en la Store de PS3 con gráficos en alta definición, pantalla 16:9 y un DLC con seis nuevos personajes, 21 mapas de batalla para dos jugadores y Chao Karate.

11-12-2012 PS3-PSVITA
Sonic & All-Stars Racing Transformed
Sumo Digital mejoró la fórmula de su anterior creación. Vehículos que cambian a avión o barco en plena carrera, veinte personajes, diez jugadores online, multitud de modos...

12-2012 PS3 (STORE)
Sonic the Fighters
La recreativa de lucha de AM2 recibió el nombre de *Sonic Championship* en Europa. A los ocho personajes de la coin-op de 1996 hay que añadir en esta versión PS3 a Metal Sonic, Doctor Eggman y Honey the Cat.



3

Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
SONIC TEAM
Editor:
SEGA
Precio:
4,49 €

Disponible en PlayStation Store:
SÍ (PS3)


JUGADORES
1


INSTALACIÓN
SÍ

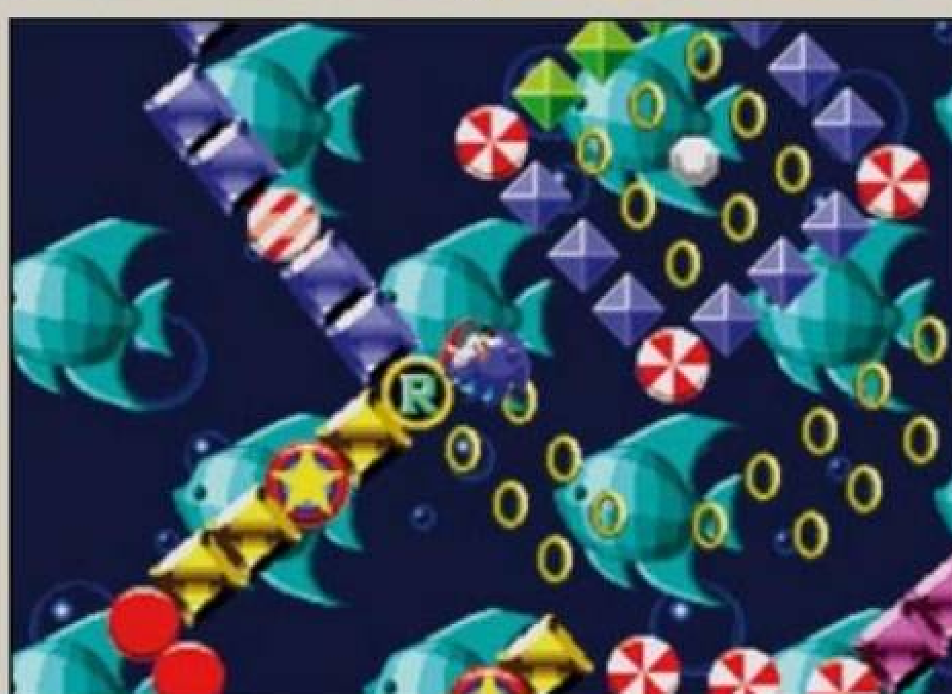

TEXTOS
INGLÉS


VOCES
NO











ASÍ FUE COMO SEGA **REVOLUCIONÓ** EL GÉNERO DE LAS PLATAFORMAS

Sonic the Hedgehog

A principios de los 90 corrían tiempos de rivalidad extrema entre Nintendo y Sega por el cetro de los 16 bits, entonces llegó *Sonic* y todo cambió...

Los usuarios de PlayStation no podíamos perdernos un trocito de la historia del videojuego tan determinante. *Sonic* instauró en verano de 1991 el género de las plataformas de alta velocidad y qué mejor momento que su 25 aniversario para revisitar en tu PS3 Green Hill y alrededores en busca del infame Dr. Robotnik y, por qué no, de las escurridizas Esmeraldas del Caos.

La magia de Sonic Team con Oshima, Naka y Yasuhara permanece intacta en esta recreación directa del clásico, con unas mínimas opciones de filtro, fondo y dimensiones de pantalla y la más que interesante opción de salvar partida en cualquier instante. *Sonic the Hedgehog* sigue deslumbrando con un personaje carismático y de generosas dimensiones, su vertiginoso scroll con loops incluidos, un maravilloso colorido y el sonido más brillante y nítido que Mega Drive había logrado hasta el momento. El amplio conocimiento técnico de Yuji Naka permitió a *Sonic* ser el videojuego más avanzado y efectista de su tiempo, noqueando durante meses al bueno de Mario con su desarrollo más pausado. Y es algo que todavía transmite pese al tiempo transcurrido gracias a sus seis amplios e hipnóticos mundos tematizados llenos de secretos y rutas alternativas y a los cómicos enfrentamientos con el canalla del Dr. Robotnik (Dr. Eggman en la versión japonesa). Además de esas obras de ingeniería en forma de niveles especiales, con rotación incluida, que hicieron las delicias de los amantes de la eterna batalla entre Mega Drive y Super Nintendo en los 90. Todo esto y mucho más está te esperando en la Store, a un precio más que apetecible y junto a otras maravillas como *Sonic the Hedgehog 2* y *Sonic CD*.

■ **El nombre inicial** de la mascota fue Mr. Harinezumi, y después Supersonic. Al final se simplificó en Sonic.

¡QUE NO SE TE CAIGAN LOS **ANILLOS**!



① **BONUS ESMERALDA.** Recoge 50 o más anillos para visitar las fases especiales de las Esmeraldas del Caos. Consigue las seis y habrá final distinto.



② **UN "DORTÓ" PESADO.** Al final del tercer acto de los cinco primeros mundos y en la fase siete y última te enfrentarás al insistente Dr. Robotnik.



③ **¡BENDITAS PANTALLAS CRT!** Hay cinco tipos de monitores que ofrecen diferentes ventajas, desde inmunidad hasta vidas y anillos extra.

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos: **Javier Abad**
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Han colaborado en este número: Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Lázaro Fernández, Marcos García, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Clara Castaño, Alejandro Alcolea, Antonio Lendínez, José Luis López Ibáñez, Óscar Alonso.

CONTACTO REDACCIÓN
playmania@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Maquetación: **Lidia Muñoz**

EDITA
axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General: **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial: **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales:
Jessica Jaime e Ignacio Jordán
Equipo comercial: **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales: **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING:
Directora: **Marina Roch**
Social Media Manager: **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600



Revista miembro de ARI

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 16 DE SEPTIEMBRE

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE

¡LA VUELTA AL COLE EN PS4!

Para que te olvides de la depresión postvacacional , te estamos preparando un reportaje con todos los juegazos de aquí a fin de año. ¡Así da gusto volver a la rutina!



» COMPARATIVA

DEL MANGA A TU CONSOLA

Ponemos frente a frente los mejores juegos basados en "manganimes". ¿Están a la altura de la obra original? Descúbrelo.



» REPORTAJE

FIGURAS DE COLECCIONISTA

Son el oscuro objeto del deseo de muchos jugones y el mes que viene repasaremos cuáles son las mejores.



» MINIGUÍA

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Regalamos la guía del grandioso *Deus Ex: Mankind Divided*, en formato especial para que la guardes en la caja con el juego.


Play mania
GOD OF WAR
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
God of War™ ©year of first release-current year Sony Interactive Entertainment America LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by SIE Santa Monica Studio. “God of War” is a trademark or a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Europe.
PS4
Santa Monica Studio